VIDEOGIOCHI PER PC

187 Ottobre '04

XENIA EDIZIONI

€ 7.70

THE GAMES machine

ESCLUSIVA!

QUAKE IV

TGM svela i segreti del gioco più atteso del 2005!

DOOM 3

Troppo hype fa male alla salute...

THE SIMS 2

Will Wright innova o si rinnova?

FINAL FANTASY XI

Finalmente in Italia il titolo che ha fatto impazzire il Giappone!

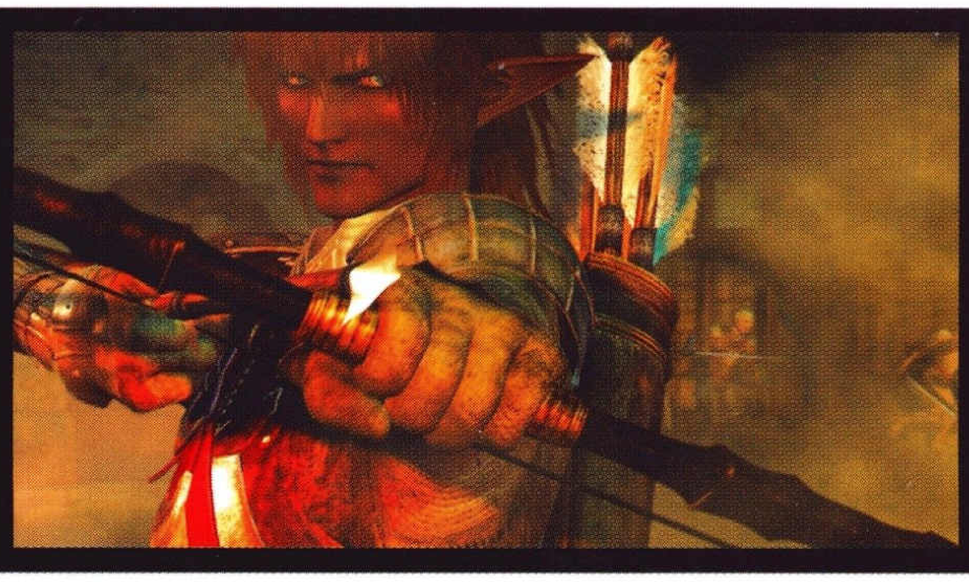
9 771129 232009 40187

www.tgmonline.it

HARDWARE

IN ESCLUSIVA, LA GEFORCE 6600 GT: GIOCARE BENE E A POCO SI PUÒ!

PARTECIPA ALL'AVVENTURA.
CONDIVIDI LA FANTASIA.



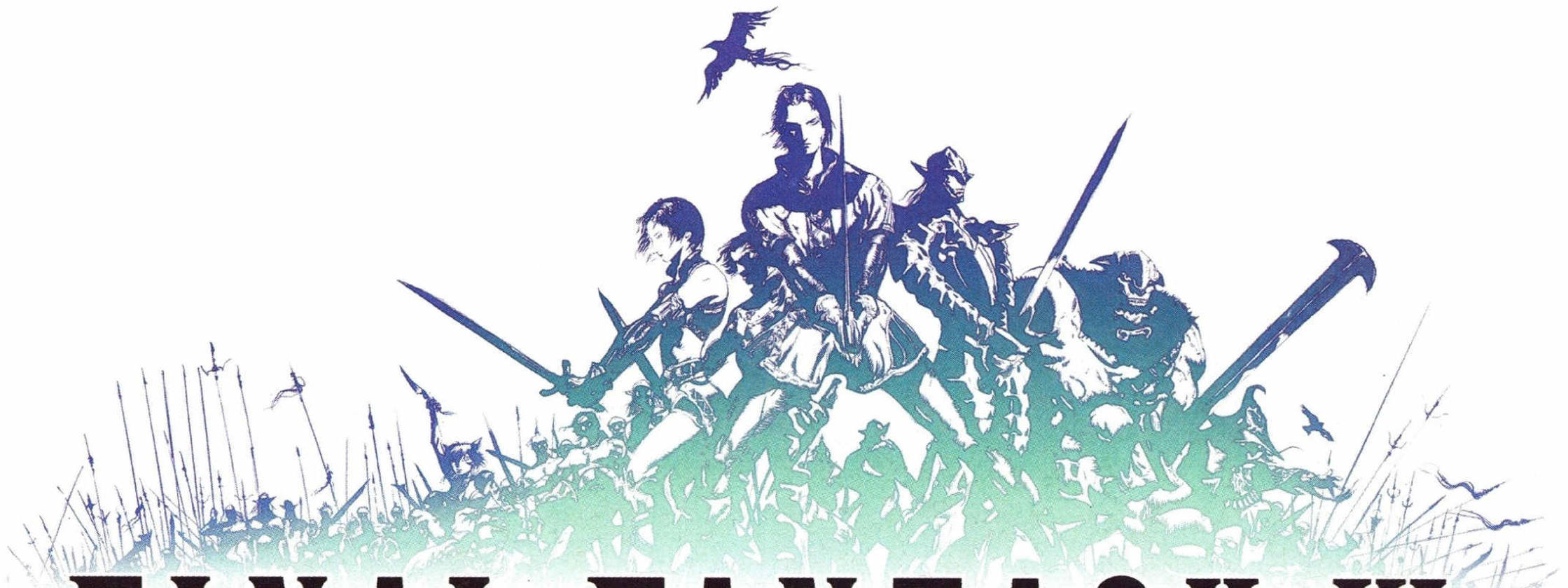
Negli ultimi due anni, oltre 500'000 utenti in Giappone e Nord America hanno partecipato agli epici eventi del mondo di Vana'diel.

A partire da Settembre 2004, le porte di Vana'diel si apriranno ai giocatori di tutta Europa, mettendo a disposizione di una nuova generazione di utenti uno dei più vasti ed intriganti universi online.

©2001-2004 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Title Design by Yoshitaka Amano. FINAL FANTASY, TETRA MASTER and VANA'DIEL are registered trademarks of Square Enix Co., Ltd.
RISE OF THE ZILART, CHAINS OF PROMATHIA, PLAYONLINE, SQUARE ENIX, the PlayOnline logo and the SQUARE ENIX logo are trademarks of Square Enix Co., Ltd. Distributed by Ubisoft Entertainment.

PlayOnline™

SQUARE ENIX™



FINAL FANTASY® XI

ONLINE

COMPRENDE LE ESPANSIONI *Rise of the Zilart*™ & *Chains of Promathia*™

"FINAL FANTASY XI SUPERA OGNI ASPETTATIVA. È UN GIOCO DI RUOLO ONLINE
DI QUALITÀ ECCELSA E IL DEGNO EREDE DI UNA DELLE PIÙ IMPORTANTI SERIE DI VIDEOGIOCHI MAI CREATE."

92% - RPGFan.com

The way it's meant to be played
NVIDIA.

PC CD-ROM

www.playonline.com

Distribuito da

UBISOFT™

Indice

RUBRICHE

BACKSTAGE	170
BOVABYTE	152
BUDGET ZONE	121
CONSOLEMANIA CORNER	158
EDITORIALE	5
FRAGZONE	130
HARDWARE	126
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	24
MOBILE ZONE	148
MOVIE MACHINE	156
MUSIC MACHINE	154
REPLAY	124
SILVER ZONE	14
TALENT ZONE	122
TECNOTIGIEMME	164
TGM MAIL	166
TGM ONLINE	10
TIME MACHINE	150
TIPS	138
VOCI DI CORRIDOIO	28

PREVIEW

REPORTAGE ROLLERCOASTER TYCOON 3	52
CHILDREN OF THE NILE	48
QUAKE IV	38
THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS	44
TOP SPIN	54

REVIEW

CODENAME: PANZERS - PHASE 1	110
CONFLICT: VIETNAM	104
D-DAY	114
DOOM 3	62
FINAL FANTASY XI ONLINE	82
JUICED	90
KOHAN II - KINGS OF WAR	96
MIDNIGHT NOWHERE	116
NHL 2005	108
OBSCURE	72
RICHARD BURNS RALLY	86
SHELLSHOCK 'NAM 67	100
THE SIMS 2	58
THE SUFFERING: PRISON IS HELL	68
WARHAMMER 40K – DAWN OF WAR	76

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergini (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Maurizio Frascino (fake@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Luca Polizzotto (hansen@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

Editoriale

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

PUBBLICITÀ, DOOM 3 E IL PASSARE DEL TEMPO

Lo ammetto, avevo intenzione di scrivere altro in questo editoriale.
Qualche idea per la testa mi era passata ma dopo aver steso il timone del numero che state leggendo, mi sono accorto che avrei dovuto cambiare la mia scaletta.
La prima cosa dalla quale partire è il numero di pagine, cioè 172, dovuto sia ai tanti contenuti da trattare, sia alle pagine pubblicitarie più numerose del solito. Pur certo che l'aumento di fogliazione di questo mese renderà felici anche i lettori più attenti che, nelle settimane passate, hanno scritto messaggi in proposito sul forum di TGM Online, vorrei comunque approfondire il discorso perché parrebbe che alcuni non abbiano le idee ben chiare...
Il primo punto da discutere è se una rivista viva dell'apporto dei lettori o della pubblicità: le due cose in realtà sono strettamente connesse, poiché le ultime sono piuttosto remunerative ma è anche vero che gli inserzionisti, a meno che non svolgano il loro mestiere con spirito filantropico (o che la concessionaria sia davvero convincente), ben difficilmente pagano per apparire su testate che non vendono. Per cui, il circolo virtuoso è quello di creare una rivista che abbia un ampio bacino di acquirenti, che poi vengono esibiti come "contatti" al cliente, il quale acquista una "singola" o una "doppia".
Le pagine pubblicitarie hanno valori diversi a seconda che siano quartini, mezze, singole o doppie, a seconda che vengano stampate su una facciata destra o su una sinistra (queste ultime sono meno appetibili in quanto poco visibili, poiché l'occhio tende a cascare sempre a destra, visto il metodo di lettura occidentale) e, infine, a seconda del loro posizionamento. Le prime pagine sono sempre le più lette, quindi alcuni le fanno pagare più di quelle in ultima posizione (la gente, purtroppo, compra le riviste ma non sempre le legge fino in fondo). La situazione cambia però con la terza e la quarta di copertina: qui i prezzi subiscono un'impennata davvero notevole, in quanto sono considerate posizioni "speciali". La pubblicità sul retro della rivista è solitamente la più costosa, poiché si vede anche a rivista chiusa.
Volendo passare a discorsi più concreti (basta una telefonata alla nostra concessionaria per averne conferma), una "speciale" di TGM viene venduta nominalmente a 4900 euro, una singola a 2900.
Basta fare due calcoli per capire che è vero che l'anima di una rivista sono i lettori, perché senza di essi non resta che la chiusura, ma è anche vero che una rivista che per assurdo fosse molto seguita ma non avesse neanche un'inserzione, si ripagherebbe a fatica. Non dimenticate, infatti, che ci sono costi di redazione, costi di stampa, costi di distribuzione, costi indiretti (dall'uomo delle pulizie, all'affitto della redazione, alla segretaria senza la quale non passerebbero neanche le telefonate)... il tutto per poi vendere, se va bene, la metà di quanto si stampa, poiché il sistema distributivo italiano è così mal strutturato che coi ricavi di una rivista ci si deve ripagare la copia venduta e anche quella resa dal distributore. Al contrario, una rivista che abbia "solo" un buon numero di lettori ma che sia ricca di inserzioni pubblicitarie, sarà decisamente più in salute della prima.
Quanto a noi, questo mese abbiamo 172 pagine e quasi una quarantina di pubblicitarie "esterne" equivalenti, calcolatrice alla mano, a circa 13000 copie in versione DVD, 15000 CD-ROM e addirittura 29000 "solo carta".
Con questo che voglio dire? Che le polemiche che si leggono sul forum, di coloro che si lamentano della presenza delle pagine pubblicitarie e che, integralisti dell'editoria, vorrebbero una rivista senza inserzioni, poggiano su presupposti ingannevoli. A meno, ovviamente, che costoro non abbiano intenzione di acquistare tutti i mesi qualche centinaio di copie, ma dovrebbero forse girare qualche edicola di troppo...
Ogni pagina pubblicitaria, come capite, equivale virtualmente a svariate centinaia di lettori e quindi non è possibile prescindervi. Una rivista che ha della pubblicità è un prodotto editoriale sano, che ha davanti a sé un futuro e che garantisce redditi che poi possono essere reinvestiti nel miglioramento del prodotto stesso: nel nostro caso, l'esempio più lampante è TGM Online, senza dimenticare però pubblicità televisive o cartellonistiche, sviluppo di nuove grafiche/interfacce, giochi allegati, contest e via discorrendo, fino a quello che poi è il sale di ogni casa editrice, cioè la capacità di evolversi producendo nuove riviste che, per i primi mesi, in attesa che si affermino, vivono del reddito delle testate già consolidate. Insomma, se vi capita di notare che qualche mese le inserzioni sono consistenti, rallegratevi pensando che la vostra rivista sta andando bene e che voi state acquistando un prodotto editoriale il cui valore è riconosciuto anche esternamente. In caso contrario, avreste sì qualche facciata in più di redazionale, ma ci sarebbe da preoccuparsi per il futuro della testata. Non so voi, ma io preferisco decisamente la prima alternativa...

Fatti due calcoli, mi resta giusto qualche riga da dedicare alla recensione più importante di questo numero, e cioè quella di DooM 3. Come noterete, il voto è alto ma volutamente non è quel Top Score che in molti attendevano. Le ragioni per cui la valutazione sarà leggermente inferiore a quella di Far Cry o di Thief III le trovate da pagina 62 a pagina 67: ciò che vorrei qui dire, brevemente, è che l'autocitazionismo e l'autocompiacimento, uniti a un motore grafico di massimo rilievo, non sono sufficienti a realizzare un capolavoro. Certe scelte di gameplay che abbiamo visto nell'ultima fatica di id Software possono rappresentare la ciliegina sulla torta per far scendere qualche lacrimuccia al nostalgico più incallito, ma a pochi mesi dal 2005 non possono e non devono più essere la torta stessa, cioè la struttura portante. Avversari che appaiono alle spalle dal nulla, altri che si murano vivi dietro alle pareti aspettando che noi gli si passi vicino, la presenza solo formale del multiplayer e una struttura tutto sommato ripetitiva, sono fattori che non ci siamo sentiti di escludere al momento della valutazione finale. Certo, il gioco ha poi anche i suoi pregi innegabili, ma da qui alle valutazioni entusiaste che abbiamo letto altrove, credo ci sia una certa differenza.
Tra la corrente "esaltata", forse vittima dell'hype, che osanna DooM 3 tacendo dei suoi difetti, e quella invece "giustizialista" che reclama per questo titolo un voto negativamente "esemplare" (ma non sarebbe anche questo hype, seppure al contrario?), abbiamo scelto la strada dell'obiettività e dell'equilibrio, che speriamo voi apprezzerete.
Alla id Software che, da Return to Castle Wolfenstein a DooM 3, dimostra di essere un po' troppo innamorata del suo passato, non possiamo che consigliare di innovare in futuro anche la struttura dei suoi giochi e non solo i motori grafici. Anche perché Half-Life 2 è imminente e per l'anno prossimo si profila all'orizzonte un contendente blasonatissimo: si chiama Quake IV e abbiamo il piacere di presentarvelo, in esclusiva, da pagina 38 a pagina 43.
Buona lettura...

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
(smd@xenia.it)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

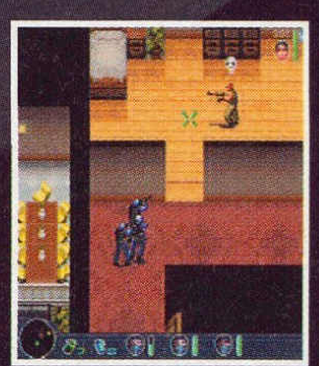
GSM

Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

IL TUO TELEFONINO SALVERA' IL MONDO.

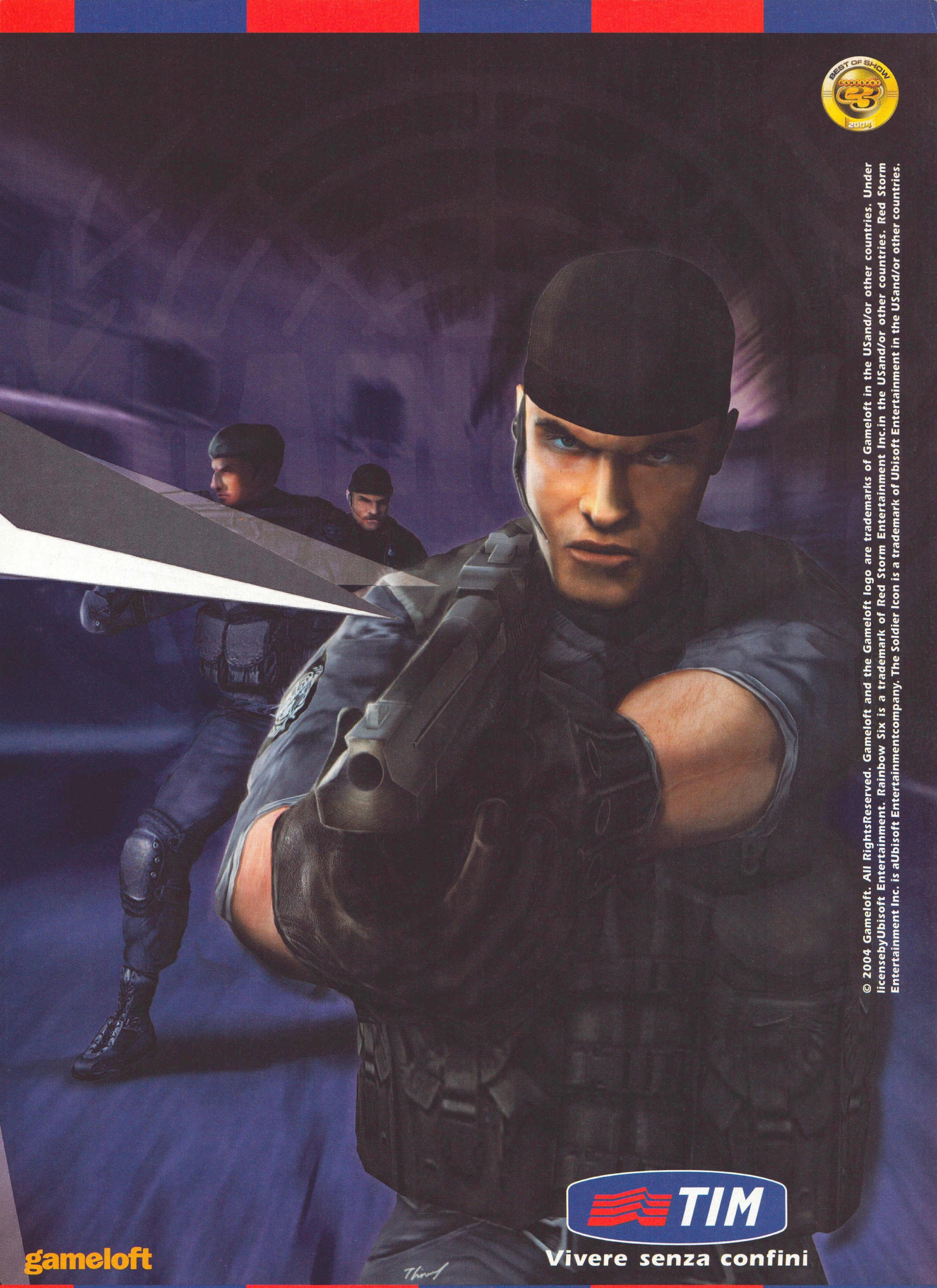
TORNA IL REPARTO DI CONTRO-TERRORISMO VIRTUALE PIU' FAMOSO DEL MONDO CON UN GIOCO AL CARDIOPALMA. SIAMO NEL 2007 E TU SEI DING CHAVEZ ALLA GUIDA DEL TUO RAINBOW TEAM CHE DOVRA' AFFRONTARE DIVERSE MISSIONI IN UN MONDO IN PROCINTO DI SPROFONDARE IN UNA GUERRA GLOBALE. C'E' UN EMBARGO SUL PETROLIO DEGLI USA E GLI ATTACCHI TERRORISTICI CONTRO GLI AMERICANI SONO DIVENUTI MICIDIALI. IN QUESTO NUOVO EPISODIO, MAI COSI' ATTUALE, DOVRAI PROTEGGERE IL VENEZUELA, L'ULTIMA "RISERVA" DI PETROLIO PER GLI USA. IL TUO COMPITO E' SALVARE IL MONDO. SEBBENE TU DISPONGA DEGLI UOMINI PIU' ADDESTRATI E DEL MIGLIOR EQUIPAGGIAMENTO, PER PORTARE A TERMINE LA TUA MISSIONE DOVRAI MANTENERE I NERVI BEN SALDI, PERCHE' LA FINZIONE NON E' MAI STATA COSI' VERA.

ARRIVA RAINBOW SIX 3 SUL TUO TELEFONINO.



Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Best Game" e scegli "Rainbow six 3", poi segui le istruzioni per il download. Oppure manda un SMS gratuito al 44123 con il testo VIDEOGAME. Riceverai un SMS che ti collegherà direttamente alla pagina WAP dei Videogame; una volta visualizzata seleziona "Best Game" e scarica il tuo gioco!
Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

informazione pubblicitaria



© 2004 Gameloft. All RightsReserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the USand/or other countries. Under LicensebyUbisoft Entertainment. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc.in the USand/or other countries. Entertainment Inc. is aUbisoft Entertainmentcompany. The Soldier Icon is a trademark of Ubisoft Entertainment in the USand/or other countries.

gameloft

TIM
Vivere senza confini

SmaulLP 2004 La più importante kermesse

FIERA MILANO
DAL 1920 UTILE PER TUTTI

FIERA MILANO - PORTA TEODORICO Pad. 14/1

Fermata metropolitana M1 - Lotto

giovedì e lunedì dalle 10 alle 19 - venerdì, sabato e domenica dalle 10 alle 24

ABIT
Advanced Durability

e italiana dedicata al videogioco

dal 21 al 25 OTTOBRE
PREPARATEVI

Iscrizioni su
www.smauilp.it

smau ILP

N·GAGE QD NOKIA · PlayStation.2 · UBISOFT · VIDEOGAME.IT · WIND

TGM ONLINE

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

www.tgmonline.it

Avete disfatto le valigie, avete rimesso le infradito a fiorelloni nella scarpiera, mentre paletta e secchiello sono ritornati mesti a fare polvere in cantina fino alla prossima estate. Non abbattetevi, ci pensa TGM Online a tirarvi su di morale!

MaLo sapevate che all'inizio di questo mese internet (sì, la minuscola è assolutamente voluta) ha compiuto trentacinque anni? Correva il 2 settembre del 1969 quando due scienziati della Università della California collegarono tra loro due rumorosissimi computer utilizzando un anonimo cavo grigio lungo più o meno quattro metri e mezzo, sperimentando con successo un modo del tutto nuovo di scambiarsi informazioni, che da lì a pochi anni avrebbe rivoluzionato il mondo. Inutile dirlo, se oggi siamo qui è anche grazie a loro... (momento di commozione, please).

L'evento del mese appena trascorso è stato senza dubbio l'Olimpiade di Atene, grande festa dello sport che ogni quattro anni appassiona e fa amare ogni disciplina possibile e immaginabile, una vera e propria "indigestione"; non potevamo certo esimerci dal seguire con voi le gare e gli eventi più importanti, dedicando un intero forum alla manifestazione, nel quale abbiamo potuto vivere insieme le imprese degli atleti impegnati in Grecia (e non solo quelli italiani, vero RAI?), ci siamo lamentati della pessima programmazione della televisione italiana, abbiamo seguito i pettegolezzi e le notiziole spicciole legate alle Olimpiadi (ci vogliono anche quelle!), e ovviamente ci siamo lustrati gli occhi con le bellezze presenti in quel di Atene, sia per quanto riguarda le atlete che le tifose. Sembra finanche un po' scontato, ormai, ma "l'angolo della gnocca olimpica" è stato il più seguito dell'intero forum...

E già che siamo in argomento, in queste settimane abbiamo provveduto a dare una leggera sfoltita al forum, dopo la "piccola grande rivoluzione" di qualche mese fa, chiudendo alcune aree divenute col tempo di scarso interesse, vuoi per il fatto che alcuni titoli hanno detto più o meno tutto quello che c'era da dire, vuoi perché i videogiocatori, popolo volubile, si sta dedicando ad altro, aprendone altre che riscuotono maggiore attenzione. Un caso per tutti il forum di DooM 3, nato molto tempo fa (in tempi non sospetti, verrebbe da dire, quando il rilascio di D3 era in là da venire) dalla passione dei nostri BazookA00 e Lord_Barba come luogo di incontro per gli appassionati dei primi due titoli della serie di id Software e le conversioni/porting uscite in questi ultimi anni; all'inizio di agosto, quando ormai DooM 3 era prossimo al suo arrivo anche in Italia, il forum dei lettori è stato "promosso" a forum ufficiale del gioco, che nel giro di pochi giorni è divenuto uno dei più caldi di tutto il sito!

Come ebbi modo di dire anche in un passato editoriale, era da parecchio tempo che non si assisteva a un dibattito così intenso e sostenuto intorno ad un solo videogioco (con alcune punte di polemica e di scarsa obiettività, va detto), a un fiorire di discussioni sul gameplay, sulle innovazioni, sulle magagne e i difetti, su quello che il gioco avrebbe potuto o non potuto essere... Al di là delle considerazioni di merito del titolo, per le quali vi rimando alla corposa recensione del Gaburri pubblicata su questo numero, è davvero bello vedere una comunità di giocatori che ha ancora interesse e voglia di trovarsi a discutere e a confrontarsi con tanta passione, segno di grande vitalità! A questo punto non oso pensare a quello che diventerà il forum di Half-Life 2 che, se le cose vanno come credo (incrociando le dita),

▶ ... cui risponde il prode DarioDN con una delle sue migliori creature, un'inedita versione dello scontro tra Kerry, il candidato democratico alla Casa Bianca, e l'attuale inquilino George W. Bush! Ma LOL!

▼ Guerra di copertine, questo mese! Cominciamo con quella - davvero spassosa - dedicata al nostro "private Raffo", a cura di Skaramouch...

SONDAGGIO DOPPIO

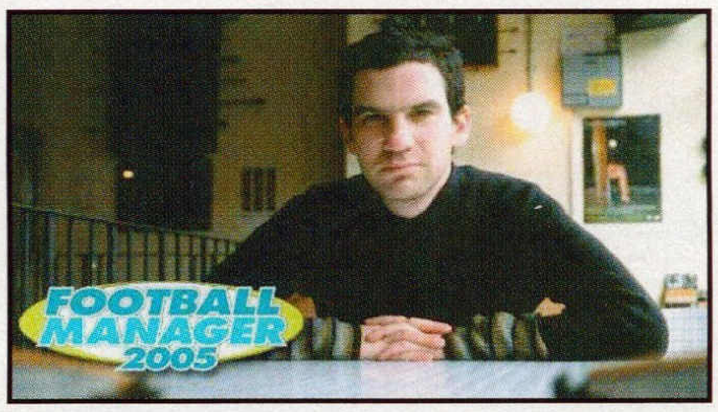
Ultimo retaggio di un'estate meno torrida del solito, il sondaggione di inizio agosto riproponeva uno dei dilemmi più strazianti di sempre: sotto l'ombrellone, cosa mi porto da leggere? Decisamente preoccupante la percentuale dell'ultima risposta...

Sempre e solo TGM!	12.1%
Un buon libro	17.0%
Riviste di gossip	0.7%
Rebus e parole crociate	2.0%
ZzzZZz...	15.9%
Seee... L'ombrellone... Magari!	52.3%

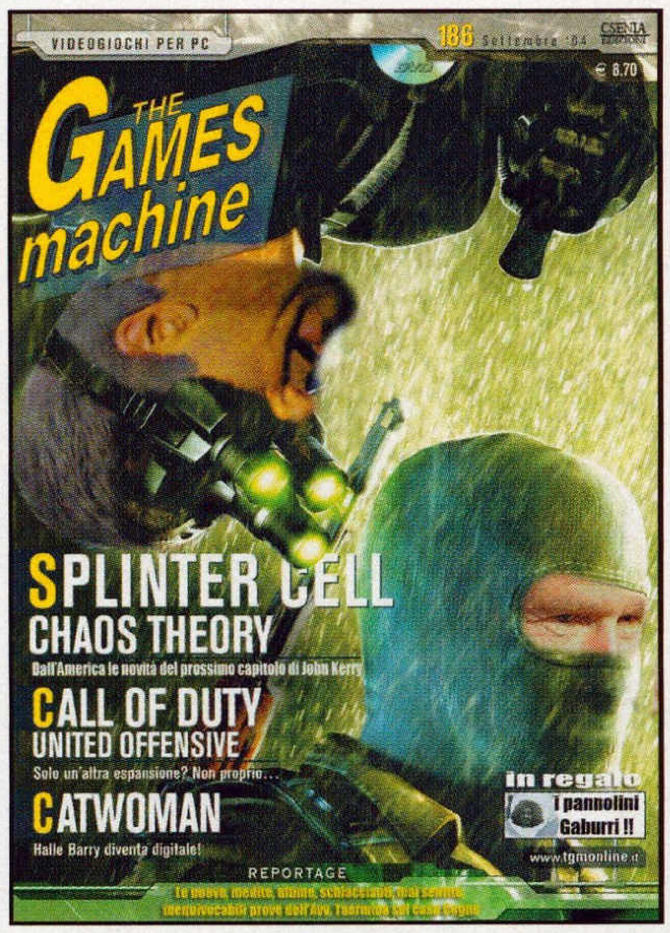
E visto che tanto si parla di DooM 3, delle sue mirabilie grafiche e della potenza richiesta alle nostre macchine per girare in maniera dignitosa, continuiamo a farlo anche in questo piccolo angoletto: quanti di voi hanno almeno pianificato un upgrade del PC in previsione del suo arrivo? Devo dirlo, meno di quanti mi aspettassi: o avete sempre un computer all'ultimo grido, o - meglio ancora - non vi fate troppo prendere dalla corsa all'ultimo megahertz.

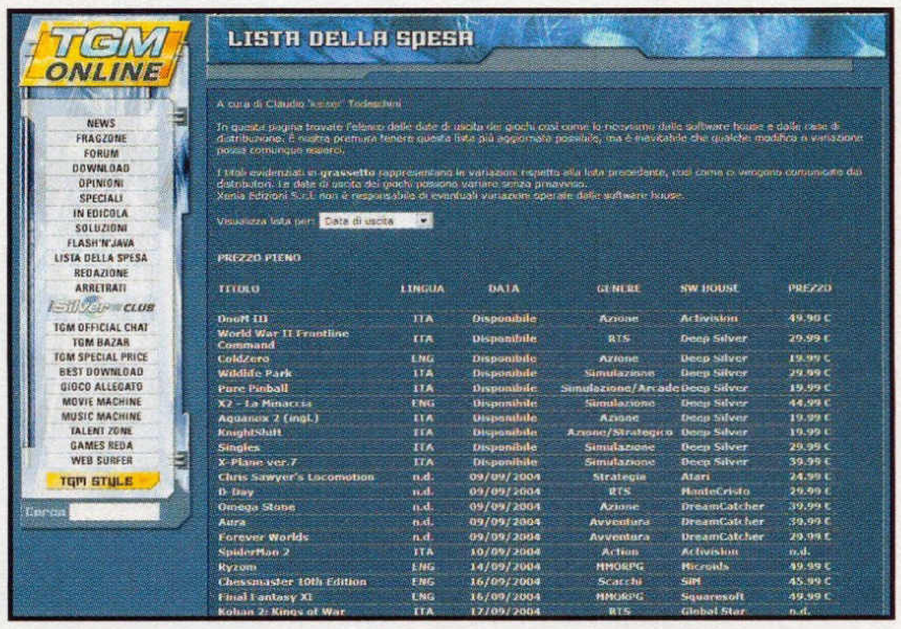
Upgrade	20.2%
Nessun upgrade	76.4%
Non so	3.4%

▼ Volete saperne di più su Football Manager 2005 e tutto quello che bolle in pentola alla SI Games? Correte a leggervi l'intervista a Miles Jacobson su TGM Online!



▼ La lista della spesa di TGM Online contiene l'elenco dei titoli di prossima uscita, disponibile sia in ordine di data che alfabetico, per una comoda e rapida consultazione! Quando uscirà Duke Nukem Forever? A questo non possiamo rispondere neppure noi...

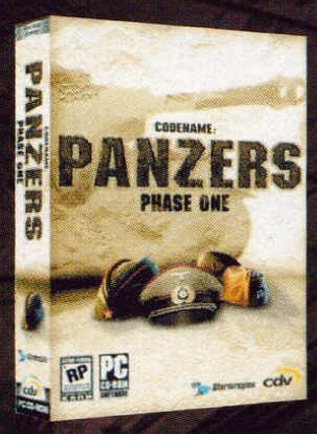




GIOCO FEDELTÀ

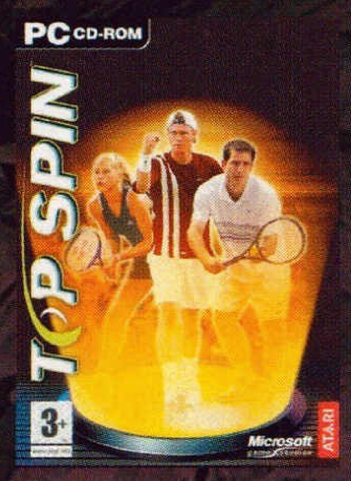
Consueto appuntamento con il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio il prossimo mese, occhio a non farseli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!

CODENAME: PANZERS - PHASE ONE



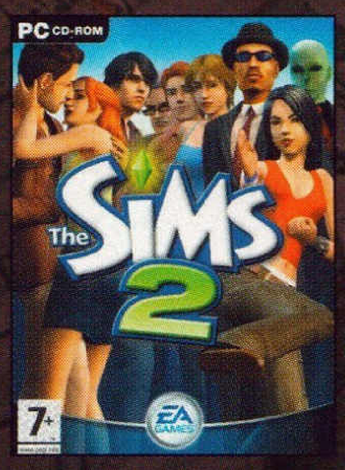
Se siete tra i tantissimi appassionati di RTS e in particolare di quelli ispirati alla Seconda Guerra Mondiale, non potete lasciarvi sfuggire quest'ultimo nato di casa CDV. Un RTS che stupisce per le ambientazioni incredibilmente dettagliate e per la notevole tecnica strategica che permette di sviluppare. Particolare menzione va all'intelligenza artificiale nella modalità in singolo, supportata da un'ottima gestione del multiplayer, che rende un gioco già decisamente longevo praticamente eterno!
CDV

TOP SPIN



Top Spin è a detta di molti il miglior gioco di tennis in circolazione. Beh, su Xbox lo è sicuramente e a quanto pare la conversione per PC è stata fatta in maniera magistrale. Se siete amanti di questo sport e cercate un titolo davvero entusiasmante in single player e in grado di rapirvi in multy... beh, non avete che da tentare la sorte con il Gioco Fedeltà!
Atari

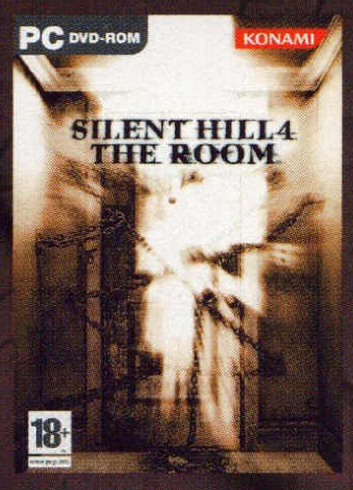
THE SIMS 2



Dopo tanti annunci, signori miei, siamo davvero contenti che The Sims 2 abbia finalmente visto la luce. Moltissime sono le novità di questo titolo, sia sotto l'aspetto estetico sia sotto quello gestionale e dell'intelligenza artificiale. The Sims 2 promette un'esperienza ludica mai provata grazie a una quantità pressoché infinita di variabili e una intelligenza artificiale dei personaggi davvero incredibile.

Attenzione! Coloro che vinceranno The Sims 2 avranno oltre alla copia del gioco anche dei simpaticissimi gadget targati The Sims 2!
EA

SILENT HILL 4: THE ROOM



La porta del vostro appartamento è sigillata con pesanti catene e voi ci siete dentro! Inizio non particolarmente piacevole quello di Silent Hill 4, una delle saghe meglio riuscite degli ultimi anni (a detta di molti la meglio riuscita in assoluto). Scoperte agghiaccianti e inquietanti presenze sono come al solito gli ingredienti di questo ottimo survival horror.

Da non perdere! E siccome amiamo viziarvi, oltre alla copia del gioco i fortunati vincitori del Gioco Fedeltà si vedranno recapitare a casa anche le esclusive T-shirt marchiate Silent Hill 4!
Konami

▼ Poteva mancare, in piena febbre olimpica, un gioco a eventi dedicato ad Atene 2004? Correte a provarlo nella sezione Flash'n'Java, è un vero spasso!

dovreste già trovare nella pagina dei forum ufficiali, accanto a quello di DooM 3...

Questo mese vi voglio segnalare alcuni articoli che non potete assolutamente lasciarvi scappare, e che trovate nell'area Speciali di TGM Online (www.tgmonline.it/speciali): il primo è il resoconto di un importante evento legato a Star Wars: Galaxies tenutosi lo scorso 31 agosto, nel quale solo alcuni inviati delle testate più importanti e prestigiose (eh eh...) hanno potuto conoscere in anteprima le novità relative alla patch 10 del gioco, di prossima uscita, che cambia radicalmente il modo di diventare Jedi all'interno del MMORPG di Guerre Stellari; la presentazione "virtuale" si è svolta in un tempio jedi con la presenza di Haden Blackman e le novità sono state presentate tra una mazzata e l'altra a suon di spade saber!
Il secondo importante speciale di TGM Online di questo mese va invece ad arricchire la corposa preview cartacea dedicata a Football Manager, con un'intervista (realizzata dal sito cmworld.it e pubblicata sulle nostre "pagine")a Miles Jacobson, Managing Director della Sigames, nella quale vengono approfonditi nuovi aspetti relativi al manageriale FM, Eastside Hockey Manager e Out Of The Park Baseball. Un vero peccato lasciarsela scappare!
Senza voler vendere la pelle dell'orso Nikazzi prima di averlo catturato (visto il soggetto in questione non si può fare diversamente, credetemi), vi anticipo che nei prossimi mesi l'area speciali si arricchirà di una serie di articoli legati all'universo di Final Fantasy, che torna prepotentemente sulla scena con l'uscita della sua versione online, recensita proprio questo mese dal prode Nik. Rimanete sintonizzati!

▼ Parlando di bellezze olimpiche, non potevamo astenerci dal regalarvi un paio di atlete pescate assolutamente a caso dalle immagini postate sul nostro forum. Una...

Chiudo infine ricordando a quanti mi scrivono per avere informazioni sulle uscite italiane dei giochi, che sul nostro sito è da tempo presente la ormai mitica "lista della spesa", che da questo mese - su richiesta di molti di voi - riporta anche l'eventuale disponibilità del titolo in italiano. Questo dato, come tutti gli altri (prezzo, data di uscita, ecc.) , fa riferimento a quanto comunicatoci dai distributori tramite release list ufficiali. Per la serie "se non è così, nun ce rompete".
^_^

E per questo mese è tutto, ci si becca online!

▼ ... e due! (premio didascalia più corta del 2004)

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

DooM 3, nel bene o nel male, è senza dubbio il gioco che maggiormente ha scaldato gli animi e sollevato curiosità. Non a caso l'evento in chat del mese scorso ha ottenuto tanti consensi e non a caso anche quello di questo mese (col prode Gaburri) verterà su questo argomento. Il Silver Club comunque non è solo chat (tra l'latro l'unica area aperta a tutti), ma anche musica, offerte, giochi da scaricare e molto altro. Non avete che da farci un salto!

TGM SPECIAL PRICE

-40€

PC POWER COMPUTERS

Avete mai sentito parlare della ATi Radeon X800 XT? No? Beh, è solo la più potente scheda grafica prodotta da ATI. E' un vero mostro, in grado di far girare al massimo della risoluzione e in completa fluidità tutti i giochi esistenti, anche i più "pesanti" (vi basti sapere che Far Cry gira perfettamente fluido col massimo dettaglio a una risoluzione di 1600X1200 pixel!). Insomma, la Radeon X800 XT è il meglio che la tecnologia ATi possa offrire, frutto di anni di ricerche e in grado di reggere il passo per davvero parecchio tempo nonostante la mostruosa velocità con cui viaggia il progresso tecnologico in questo campo.

La X800 XT possiede 256 MB di memoria GDDR3 a 1 GHz, è in grado di gestire ogni tipo di effetto grafico ed è indicata anche per i lavori di tipo professionale.

Attualmente la ATi Radeon X800 XT viene venduta a circa 600 Euro, beh, solo per i lettori di TGM PC-Power offre questa fantastica scheda a 560 Euro, quindi con uno sconto di ben 40 Euro sul prezzo di listino!

Ricapitolando:

Prezzo al pubblico: **600 Euro**

Solo per i lettori di TGM: 560 Euro!

SILVER CLUB

TGM OFFICIAL CHAT

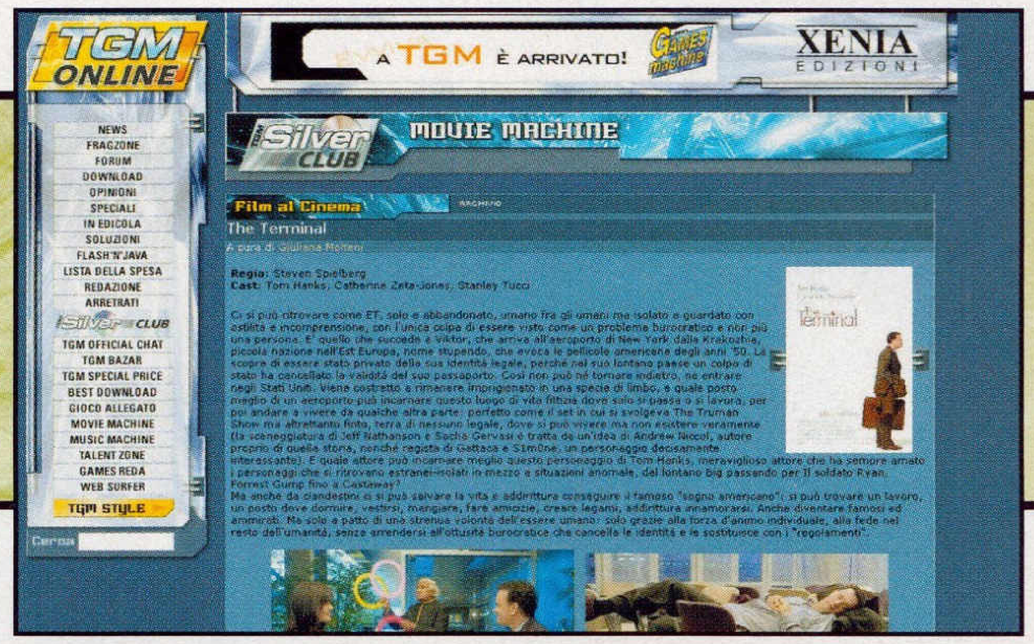
Il mese scorso abbiamo offerto a tutti la possibilità di soddisfare le proprie curiosità su DooM 3 con il PM italiano del gioco... ma questo mese ve ne diamo una ancora più gustosa, cioè discutere non solo del gioco ma anche della recensione di **DooM 3** che trovate su questo numero. Star dell'evento non poteva che essere il mitico **Gaburri** che **alle 17.30 di Venerdì 7 ottobre** sarà a vostra disposizione per chiacchierare amabilmente (magari sorseggiando un'aranciata amara) di questo discusso FPS targato id Software.
Gli appassionati di Prince Of Persia e Splinter Cell, invece, non potranno lasciarsi sfuggire l'evento di **Giovedì 21 ottobre alle ore 17.30**. Due i personaggi che questa volta interverranno e cioè Stefano Rigattieri e Marco Caprelli, entrambi Senior Brand Manager di UbiSoft. Sono due persone che stanno seguendo molto da vicino **Splinter Cell: Chaos Theory e Prince Of Persia 2** e ne conoscono quindi vita, morte e miracoli!
In buona sostanza non mancate e ricordatevi che la chat è aperta a tutti, non solo a belli e brutti ma anche a chi non ha il CD o il DVD di TGM!

THE BEST OF WEBSURFER

Per tutti coloro che amano guardare le stelle e i pianeti del cielo, ecco www.astrofilisiciliani.org. Il sito è stato creato per unificare il lavoro di tutti gli astrofili siciliani (quindi, se vivete in questa regione e vi interessate di astri, comete e galassie potete contribuire), ma presenta alcune sezioni interessanti per tutti. Come una foto gallery piena di immagini spettacolari, rubriche su argomenti di fototecnica, sul sistema solare e su altri interessanti argomenti, nonché un attivo forum per discutere di tutto ciò che concerne l'astronomia.

MOVIE MACHINE

Recensioni degli ultimi film e DVD, approfondimenti e curiosità, questo è il Movie Machine un'area fatta su misura per gli appassionati di cinema, che tra l'altro hanno la possibilità di inserire un commento o una recensione di un film che li ha particolarmente impressionati (anche in maniera negativa, perché no).
Nel momento in cui state leggendo queste parole, inoltre, dovrebbe essere online un succosissimo speciale sulla Mostra del Cinema di Venezia, con approfondimenti e recensioni. Da non perdere!



CONTEST OF THE MONTH

I mouse hanno fatto parecchia strada negli ultimi anni... Dopo un apparente periodo di stallo dei mouse a fili, nell'ultimo periodo è un susseguirsi di idee e innovazioni. Il primato di mouse più avanzato e tecnologicamente all'avanguardia è attualmente detenuto dal nuovissimo **Logitech MX 1000**, un apparecchio per certi aspetti rivoluzionario in quanto non è ottico bensì dotato di tecnologia laser!
Questo innovativo sistema permette una risposta di tracciamento addirittura 20 volte superiore a quella di mouse ottico, il che si traduce in una precisione impressionante.
Al di là della tecnologia laser, l'MX 1000 possiede tutta una serie di funzioni di indubbia utilità come la rotellina centrale inclinabile lateralmente, l'indicatore di carica direttamente sul mouse per non restare mai col le batterie "a secco", il carica batterie da tavolo e moltissime altre funzioni che lo rendono senza dubbio il massimo della tecnologia Logitech in fatto di mouse.
Insomma, questo oggetto dei desideri andrà in premio al recensore di Haegemonia, il gioco allegato questo mese.
Vi ricordo che la recensione va inserita nell'apposito box all'interno della pagina dedicata al COTM su Tgm Online ed è accessibile solo tramite l'attivazione dei cookie.

AND THE WINNER IS...

Premiamo per questa volta l'originalità e la demenzialità dell'idea, ma questa è un'eccezione. Insomma, la prossima recensione in dialetto la scartiamo a priori. In ogni modo la recensione scelta questo mese è quella di Giuseppina Talamoni, che si porta a casa una fiammante Radeon RX 600 Pro, una scheda grafica cattivissima fornita da Habit!

IL-2 STURMOVIK

Di Talamoni Giuseppina

El Livel de realismo de chel giog chi el rent perfetament l'idea de cume cumbateven quei valurus aviatur.
La finestra dell' abitacul però lè tropa granda, inscì a lè dificil capì se il volo alè retilineo o no.
A par quel difet chi, el rest alè perfet, ghe tanti aerei de pilutà in mes a quei dei nemis; è te fan riviv la storia che la va dalla Rùsia dell' operasiun Barbarùsa al III reich. La riprodusiun dei spèch d' acqua e i fiùm a paren ver, la nev, la natùra e il ciel a in impagabil, i tramunt te fan sugnà, la not la te fà tremà. I nivul cun la piògia, el vent che el te sposta, la nev che te avolgh cume i trach de fùm e i scii che te laset al te par propi de ves drè a vùlà, speci quand te guidet el cacia, che el se stala, el se piega, el va giò a candèla alè bestial! A fa vulà l' aereo semper drit lè dificil, bisògna lavurà sul timun.
Se te culpisen, sta calmo... Atera con prudensa che ghè un tasto che el te permet de guidà el pilota e pùrtal in salvo.
Riguado l'audio la mùsica de fund ha le nuiusa mentre i son metalic, quei dei armi, a te lasen a buca verta.
El mudel del volo ha lè teribil; an mai vist dei riprodusiun inscì precis! Ghe anca de dì che IL-2 a ia batt tutch e de gran lunga!
Stag atent ai muniziun per minga restà sensa quan bisognen perchè in verament cuntà.
L' AI alè fantastica compagn de un mago: semper alerta!
Bisogna dì che aghè anca la part multiplayer e l'editur de i misiun.
Che giog chi, par mi, elgà mia de mancà nanca a chi el se pena affacià al mund dei cumbatimant aerei perchè el val la pena de cumpral!

QUALITÀ /PREZZO 3
GRAFICA 4
SONORO 4
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 4
CARISMA 5

94

TGM Silver CLUB COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver Zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC VOLUME 197 E 198 E SILVER DVD VOLUME 21

Ricomincia la stagione più intensa per quanto riguarda il mercato videoludico. Mentre l'attesa per Half-Life 2 e derivati (chi ha detto Vampire?) si fa spasmodica, una ricca scorpacciata di demo vi attende sui nostri Silver Disc: attenti a non fare indigestione, però!

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

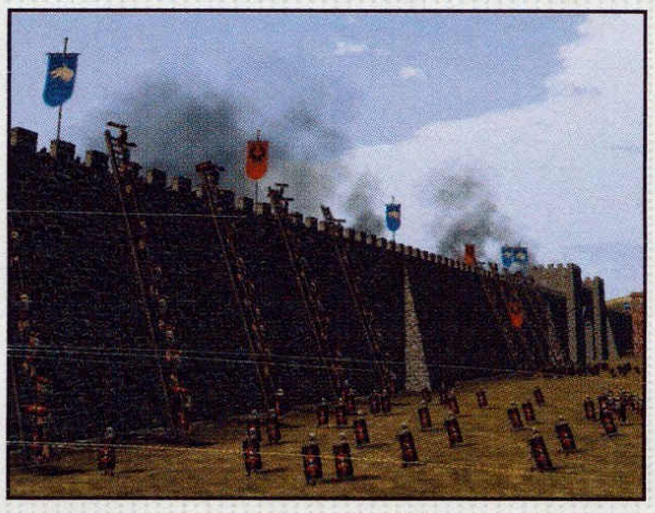
Rome: Total War

Annibale e i suoi elefanti: come potevano mancare?

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.totalwar.com/game

Il campionato è appena iniziato e già questi romani promettono guerra totale: ci toccherà guardarci dal Duspa...

Per la serie RTS che passione, questo mese abbiamo un titolo che solleticherà gli appetiti dei fan della storia antica, che potranno cimentarsi nelle epiche battaglie fra romani e barbari. In particolare, il demo in questione permette di rivivere la battaglia di Trebia, con enormi eserciti sotto il vostro completo controllo. O almeno, questo accadrà dopo che vi sarete esercitati a dovere con l'ottimo tutorial. Per chi volesse ignorarlo (male, molto male), qualche dritta la possiamo dare noi: come in tutti gli strategici il tasto sinistro seleziona le truppe e il tenerlo premuto ne estende le funzionalità, tanto è vero che usando i cursori sinistra e destra potrete ruotare la mappa a vostro piacimento. Tasto destro del mouse per muovere le unità, mentre per passare da un gruppo a un altro (per esempio dai lancieri alla fanteria) dovrete affidarvi alla chiara interfaccia, al centro della quale troverete raffigurati i vari componenti dell'esercito. Infine (si fa per dire) premendo R farete in modo che i vostri inizino a correre invece di andarsene in giro come se fossero a una gita scolastica. Il PC richiesto per far girare questo titolo deve avere le seguenti caratteristiche: un processore da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video 3D con almeno 64 MB, compatibile al 100% con le DirectX 9.0b. A questo proposito gli sviluppatori consigliano caldamente di installare gli ultimi driver disponibili per la propria scheda video onde evitare problematiche varie ed eventuali.



Con un esercito simile al vostro comando riuscirete a piegare la resistenza egiziana?

Obscure

GENERE: Survival Horror
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.obscure-game.com

Bu! Paura, eh? Lo so cosa state pensando: "dopo aver giocato a DooM 3 non c'è più niente che possa spaventarmi". Vi sbagliate di grosso...

Dopo la saga di Resident Evil e quella di Silent Hill, un nuovo survival horror si affaccia sul panorama videoludico e questo mese potrete finalmente provarlo anche voi! Obscure, al contrario dei suoi parenti, non è ambientato in una qualche misteriosa e lugubre cittadina di provincia, ma nella più classica delle scuole americane, tipico ambiente che ha visto nascere tutta una serie di film e telefilm diventati culto, come la serie Scream o quella di Buffy, in grado di fare proseliti in tutto il mondo. La Microids ha sfornato proprio un bel gioco, partorito dalle menti dei finora sconosciuti Hydravision Entertainment, che può contare su un discreto numero di novità (leggete la recensione completa, presente in questo stesso numero), come la possibilità di cooperare con altri compagni di sventura. È vero, lo si era già visto in Resident Evil Zero per GameCube, ma qui siamo su PC, quindi non vale... Facezie a parte, il sistema di controllo è figlio di questo genere di prodotti, quindi basterà spostare il vostro personaggio e farlo interagire, quando possibile, con alcuni elementi sparsi per l'edificio scolastico, cercando nel contempo di combattere le forze del male che di tanto in tanto sbucheranno dal nulla per farvi capire chi comanda. Ricordatevi solo che la luce è una vostra preziosa alleata, sfruttatela a dovere, finché c'è. Gioiscano i possessori di PC poco moderni, Obscure infatti si accontenta di una CPU Pentium 3 da appena 1 GHz, con 256 MB di RAM e una scheda video 3D qualsiasi, purché compatibile con le ormai vetuste DirectX 8.1.

Singles - Flirt Up Your Life

Dopo una lunga attesa, eccovi il demo del gioco più scandaloso dell'anno. A letto i bambini!

"Caro, hai mangiato un comodino?" "No, perché?" "Hai l'alito che arreda!"

Che belli i videogiochi. Uno arriva a casa dopo una pessima giornata di lavoro, magari ha appena finito di litigare al cellulare con la tipa e in TV non c'è niente da vedere se non l'ennesimo reality show. Per fortuna basta accendere il PC per ritrovarsi nelle stesse esatte situazioni in versione virtuale: dicevamo, che belli i videogiochi, appunto... Scherzi a parte, vediamo di parlare di questo discussissimo titolo, che potete trovare nella sola versione Silver DVD. Di base, è bene precisare che ci troviamo di fronte a una trial version, il che significa che avrete a disposizione il gioco completo per una durata complessiva di quattro ore. Lo scopo ultimo di Singles è quello di instaurare una sana e duratura relazione di coppia (di qualsivoglia tipo), cosa non facilissima, esattamente come nella vita reale. Il sistema di controllo sfrutta il simpatico topolino attaccato al vostro case (sì, stiamo parlando del mouse) e l'interfaccia di gioco è talmente chiara da non necessitare di ulteriori spiegazioni. Se siete pronti a sorbirvi le paturnie della vostra prossima ragazza virtuale (chissà che non sia anche un valido allenamento per la vita vera), assicuratevi di avere almeno un processore da 1 GHz, accompagnato da 256 MB di RAM e da una scheda video 3D compatibile con DirectX 8.1 con 32 MB di RAM on board.

GENERE: Simulazione
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.singles-the-game.com

Lei suona la chitarra e lui... ok, è vero, non siamo in un'osteria.

Mashed

Un gioco che sembra Micromachines, dove però spari alle altre macchine. Sì, mi sembra che calzi a pennello.

Forse alcuni di voi non se lo ricorderanno nemmeno, ma proprio all'inizio dell'estate è uscito un giochino niente male sulla falsariga del classico Micromachines, realizzato abbastanza bene e sufficientemente divertente per passare qualche ora a sparacchiarsi, meglio ancora se con un carico di amici al seguito. Mashed è abbastanza elementare in questo senso, ma questa è anche la sua forza: basta semplicemente accelerare e frenare nei punti giusti (rispettivamente tasti S e X), raccogliere i diversi power-up sparsi per la pista e usarli al momento opportuno (tasto A per attivarli, D per lasciarli) per disintegrare gli eventuali avversari o per rallentarli quel tanto che basta per lasciarli fuori dallo schermo. Lo scopo, infatti, è arrivare così avanti rispetto alle altre vetture da tagliarle letteralmente dall'area di gioco visibile. Per riuscire in questo, oltre ad abusare dei già descritti potenziamenti, dovrete imparare per bene la conformazione delle varie piste, in modo da poterne sfruttare tutte le varianti a vostro vantaggio. In particolare, nel demo in questione potrete sbizzarrirvi sul circuito di Tierra Piedra, un buon terreno di prova, non troppo impegnativo. La configurazione minima richiesta per giocare è la seguente: CPU da almeno 1 GHz, 128 MB di RAM (256 se avete Windows XP), nonché una scheda video 3D con i consueti 32 MB, compatibile con le DirectX 9.

GENERE: Gioco di guida
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.getmashed.net

Una scia di fuoco è quello che ci vuole per sistemare gli avversari più insistenti.

Una manovra alquanto azzardata, ma forse avremo la meglio.

Armies of Exigo

È in arrivo da Electronic Arts un altro RTS fantasy pieno di bestie orrende, magie ed epiche battaglie.

Ok, Armies of Exigo non vincerà mai l'oscar per la sceneggiatura più originale, ma almeno sembra che nel suo genere non abbia niente da invidiare alla concorrenza, anzi, potrebbe essere la sorpresa dell'anno. Siccome non voglio perdermi in ulteriori chiacchiere, vi farò un veloce elenco dei comandi che dovrete mandare a memoria il prima possibile: al tasto sinistro del mouse, tanto per cambiare, verrà affidato il compito di selezionare le truppe e il tenerlo premuto attiverà la classica scelta multipla. Il tasto destro muoverà i vostri sottoposti e li manderà al massacro contro i nemici che di volta in volta vi si pareranno innanzi. CTRL più i tasti che vanno dall'1 al 9 vi permetterà di creare vari gruppi, richiamabili con i pulsanti appena descritti. A per attaccare, S per fermarsi, H per mantenere la posizione, R per riparare gli eventuali danni, B per costruire nuovi edifici. Questi, insomma, sono i tasti base per iniziare a districarvi nel mondo di AOE, anche se vi consigliamo comunque di dare un'occhiata al readme che troverete una volta installato il gioco: i comandi, infatti, sono davvero molti e conviene stamparseli in modo da averli sempre sott'occhio. Le specifiche tecniche non sono proprio all'acqua di rosa, infatti è richiesto un PC con almeno 1.2 GHz di potenza bruta, mezzo giga di RAM e una scheda video GeForce 3 o ATi Radeon 8500, con 64 MB on board. Immancabili anche le DirectX 9.0b o superiori.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.eagames.com/

Le battaglie sono davvero caotiche, con creature di tutti i tipi che se le danno di santa ragione.

Anche le magie avranno un ruolo fondamentale nella risoluzione degli scontri.

Top Spin

Definito il miglior gioco di tennis mai prodotto su Xbox, Top Spin arriva finalmente anche su PC.

C'è da dire che già alle prime battute questo simulatore di tennis lascia proprio nella polvere la concorrenza: animazioni meravigliose, giocabilità da favola, insomma un gran bel gioco. Se siete degli ammiratori del tennis e ritenete che il massimo ideale femminile siano le sorelle Williams (aaargh!), troverete decisamente pane per i vostri denti. Il demo già parte bene, con uno scontro Sampras – Kuerten, per l'Oceania Tennis Championship. Si gioca sul sintetico, quindi l'azione sarà molto veloce, basata su scambi fulminei e battute potenti. Visto che vi vogliamo un gran bene e sappiamo che potreste non conoscere tutti i comandi, vediamo di ripassarli insieme. I tasti per la battuta e le risposte sono tre, Q, W, E e si differenziano per potenza e velocità. In pratica, nel primo caso potrete lanciare una palla docile (e quindi più facile da colpire), mentre nell'ultimo sparerete veri e propri missili. Ovviamente, più un colpo è potente, più è difficile da eseguire, ma questo sembra abbastanza logico. Passando agli altri tasti, diciamo che premendo la lettera Z potrete esultare, mentre con il tasto X vi rammaricherete alla grande, magari a seguito di uno scambio sfortunato. Provenendo da Xbox il gioco non ha certo grosse pretese e si accontenta di una CPU da 1 GHz, i canonici 256 MB di RAM e una scheda video con almeno 32 MB, compatibile DirectX 9.

GENERE: Simulazione di tennis
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.it.atari.com

Myst IV - Revelation

Ed eccoci arrivati al quarto capitolo di Myst! Gioia, gaudio e tripudio!

Mi ricordo che tanti anni fa un noto redattore (di cui dirò solo il nome nel rispetto della privacy: Raffaele) di una nota rivista di videogiochi (una a caso, eh...) disse che Myst non aveva un futuro. Beh, il nostro caro Raffo si sbagliava, e di grosso. Benché il genere delle avventure grafiche sia da tutti considerato morto e sepolto (sulla carta e basta, però), alla UbiSoft paiono crederci ancora parecchio e i numeri danno loro ragione. Myst, per chi non lo sapesse, è un capolavoro senza tempo, un mito sempreverde, immortale direi, le cui innovazioni e soluzioni tecnologiche hanno segnato il passo nello sviluppo videoludico. Questo quarto capitolo, atteso da milioni di giocatori sparsi un po' in tutto il mondo, dovrebbe porre la parola fine alle vicende che animano il mondo di Myst. Il demo, che potrete trovare sia in versione Silver Disc sia in versione Silver DVD, vi dà la possibilità di toccare in anteprima il prossimo parto della casa francese... ma non abbiate fretta di lanciare il demo, e continuate a leggere. L'intero titolo viene controllato sfruttando il solo ausilio del mouse, che ha un puntatore di forma variabile. A seconda del punto dello schermo in cui viene posizionato, infatti, cambia forma, e dà la possibilità di compiere azioni diverse. Se si dovesse trasformare in lente d'ingrandimento, potrete esaminare più da vicino un oggetto, mentre se dovesse mutare in un pugno, potrete raccogliere qualcosa. Chiude la rassegna il classico indice, che mostra la direzione in cui muoversi. Tenete presente che con il tasto destro potrete tornare dietro dai diversi menu. La configurazione minima prevede una CPU da almeno 700 MHz, 256 MB e scheda video con 32 MB.

GENERE: Avventura
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.mystrevelation.com

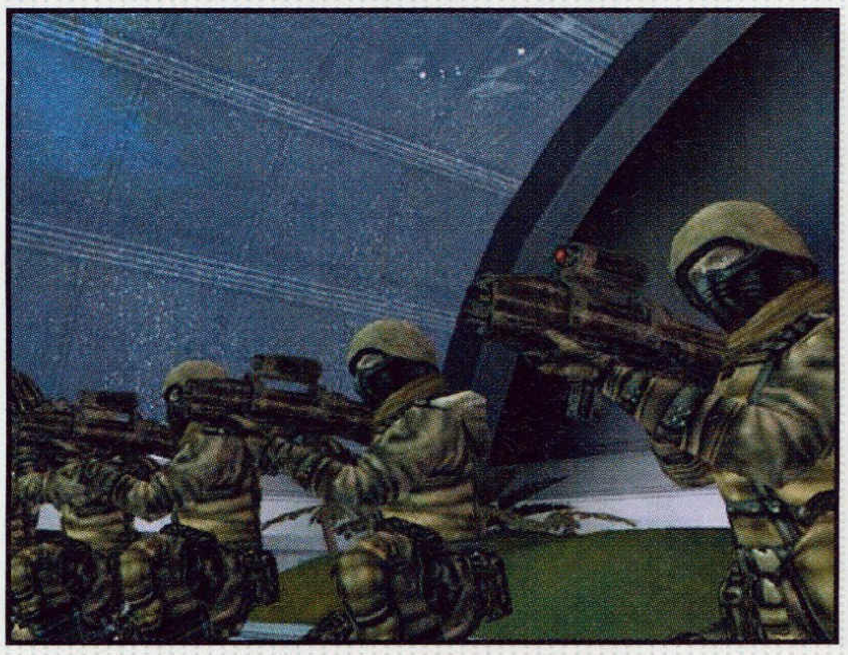
Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

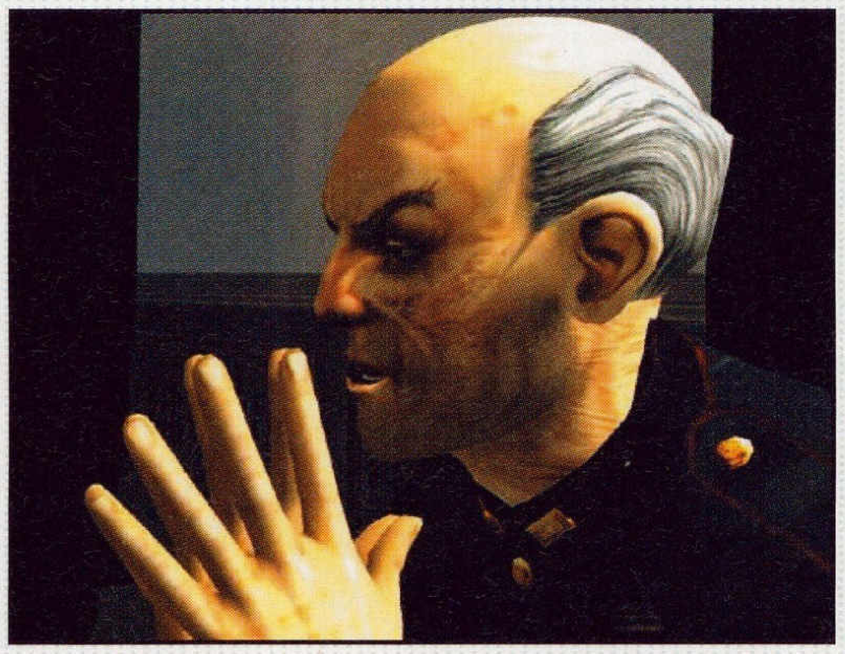
Cospirazioni, controspionaggio, interessi politici: no, non è Rainbow Six, ma il futuro secondo i Khaeon.

L'approccio tattico potrebbe aiutarvi a uscire dalle situazioni più difficili senza dare troppo nell'occhio.

Siamo nell'anno 2366 e la situazione geopolitica si è fatta ancora più tesa dopo che è partita la conquista dell'universo. Voi sarete alla testa di un gruppo scelto, gli Alpha Black Zero appunto, attualmente accusati di aver ucciso e cospirato ai danni della Federazione. Inutile sottolineare che per voi si sta mettendo molto male e che per uscire da questa situazione dovrete condurre la vostra squadra attraverso missioni a dir poco suicide. Il bello di questo titolo è che può essere affrontato come un FPS tutto azione oppure in modo più ragionato. I cinque membri che compongono il vostro team possono essere istruiti per fare determinate azioni, oppure lasciati completamente all'IA del computer, che si occuperà di muoverli al meglio. C'è da dire però che il demo parte da un punto del gioco già avanzato, di media difficoltà, ed è quindi consigliabile impratichirsi con i vari comandi in modo da avere tutto il team a disposizione in qualsiasi momento: ricordate che con i tasti che vanno da 1 a 5 potrete selezionare singolarmente i vostri soldati o raggrupparli premendo F. Per ricaricare usate il tasto R, mentre per cambiare arma dovrete premere C. Q vi permetterà di abbassarvi e sparare con più precisione, mentre lo SHIFT vi farà camminare invece di correre. Prima di gettarvi nella mischia controllate che il vostro PC sia adeguato: CPU da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e scheda video 3D con 64 MB compatibile con DirectX 9.

GENERE: FPS tattico
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.gmxmedia.net/alphablackzero





Le scene d'intermezzo mettono in luce un motore grafico niente male.

D-Day

In mezzo a una selva di giochi dedicati alla guerra nel Vietnam, ne sta per uscire uno legato al leggendario sbarco in Normandia. Ed è anche bello!

Il comparto grafico è veramente notevole e presenta una cura per i particolari fuori dal comune.

D Day, che rientra nella categoria degli RTS "classici", è un prodotto estremamente curato, e il demo che trovate sul Silver DVD vi permetterà di saggiare le velleità di questo titolo sia in ambito single player, sia in quello multiplayer. Per accedere alla modalità singola dovrete selezionare "scenario" dal menu "new game" e prepararvi al terrificante sbarco di Omaha Beach, reso ancora più celebre dalla famosa e lunghissima scena iniziale di Salvate il Soldato Ryan. Per le sfide in rete dovrete invece rivolgere la vostra attenzione al menu "multiplayer" da cui potrete far partire l'apposita mappa attraverso il classico "star server": dategli un nome, chiamate i vostri amici e iniziate allegramente a massacrarvi in un ambiente piuttosto urbano. Il sistema di controllo è come sempre affidato al classico tasto sinistro del mouse, che vi permetterà di selezionare le vostre truppe e di mandarle all'attacco: ricordate che basta tenerlo premuto per evidenziare un maggior numero di soldati e/o mezzi. Al contrario di altri giochi, avrete la possibilità di modificare la velocità con cui scorre il tempo con i tasti + e -, cosa che potrebbe tornarvi molto utile in diverse situazioni. Le caratteristiche minime richieste comprendono una CPU Pentium 3 o AMD equivalente da almeno 1 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 32 MB di RAM compatibile DirectX 9.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.d-daygame.com

SHAREWARE

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

ACCELCLIP 2.0

www.flexigensoft.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 €

Se siete persone che usano spesso il PC per qualcosa di diverso dal giocare (non che ci sia nulla di male in questo, sia chiaro), allora saprete perfettamente cosa sia la clipboard, quale funzione svolge e la sua principale limitazione, ossia avere una sola area di memoria a essa riservata.
AccelClip sopperisce a questa mancanza intercettando le chiamate fatte alla clipboard da parte dell'utente, memorizzandone il contenuto in una apposita directory; a questo punto sarà possibile richiamare tutti i propri appunti in qualsiasi momento, organizzarli in categorie, visualizzarli in anteprima, ecc. Il programma è interamente in italiano.

AVANT BROWSER 9.02

www.avantbrowser.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Avant Browser è un programma per la navigazione su internet che per funzionare si "appoggia" al motore di Internet Explorer, con il quale condivide file temporanei, cookies, preferiti e cronologia (potete anche accedere all'area Silver Club). Ma le analogie con il browser di casa Microsoft finiscono qui: AB è un programma molto più potente e flessibile di quello integrato nel sistema operativo, è freeware e in italiano. Tra le sue caratteristiche di rilievo segnalo il tabbed browsing, un filtro per le animazioni in Flash, la possibilità di definire alias per i siti più visitati, un blocco integrato dei pop-up, la modalità a schermo intero "reale", e la gestione dei gruppi di link.

FRESHUI 7.16

www.freshdevices.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Ecco un'altra simpatica utility della FreshDevices, software house che da qualche tempo apprezziamo per i suoi programmi estremamente funzionali, ben fatti e gratuiti. FreshUI permette di intervenire su diversi parametri del sistema operativo, normalmente nascosti all'utente, consentendo così di personalizzare a piacimento l'interfaccia grafica di Windows. Vale la solita raccomandazione: per quanto il programma sia user-friendly, non è impossibile combinare - senza volerlo - qualche pasticcio. Se non sapete cosa state facendo, lasciate stare, chiaro? Poi non dite che non ve l'avevamo detto...

SEISMOVISION 2.2.6

www.planetquake3.net/seismovision/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Seismovision permette di lanciare il demo di un gioco (a patto di averlo installato) direttamente da una finestra di Explorer; in aggiunta a questo, mette a disposizione una serie di comandi tramite i quali controllare la visione del demo come se si stesse guardando un film: replay, avanti veloce, pausa, cambio visuale prima/terza persona, ecc.
I giochi attualmente supportati sono Quake 1, Quake World, Quake 2, Quake 3 Arena, Half-Life, Counter-Strike, Call of Duty, Unreal Tournament, Tactical Ops, Unreal Tournament 2003, Star Trek Voyager Elite Force, Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory, Jedi Knight 2, Jedi Academy e Soldier of Fortune 2.
Nella cartella "Demos" trovate alcuni simpatici dimostrativi per Q3A!

ULTRAEDIT 10.20C

www.ultraedit.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 45 giorni senza limitazioni
Registrazione: 35 $

UltraEdit è un editor davvero completo e potente; oltre a permettervi di scrivere dei documenti di semplice testo, questa utility è specificamente pensata per chi deve programmare, con una nutrita serie di strumenti ad hoc come la gestione di più documenti (MDI), correttore ortografico e di sintassi, editor esadecimale, ricerca e sostituzione avanzata di testo, conversione dei caratteri, possibilità di eseguire dei comandi DOS o Windows, ecc.
Nel CD trovate anche numerosi dizionari per il controllo ortografico (tra cui l'italiano), le sintassi per pressoché tutti i linguaggi di programmazione e il completo manuale utente.

ABAKT 0.8.11

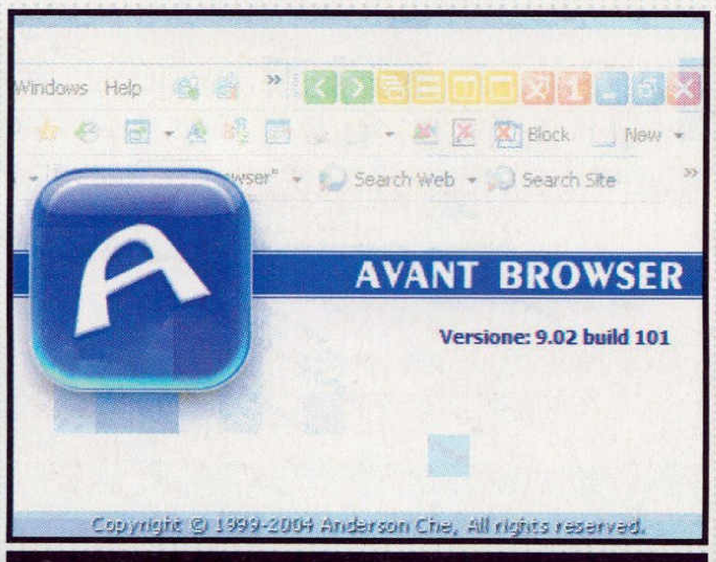
www.xs4all.nl/~edienske/abakt/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU General Public License
Registrazione: nessuna

Abakt è un'utility per il backup dei propri dati, freeware e molto flessibile, il cui bizzarro nome deriva dall'acronimo imperfetto di "Another Backup Tool". Una delle caratteristiche più importanti di Abakt è la possibilità di effettuare backup incrementali; i file e le cartelle da salvare possono essere selezionati con estrema precisione grazie alla presenza di numerosi filtri avanzati; il backup viene realizzato come un comune archivio in formato .zip che può essere aggiornato o spezzato in più parti di dimensione fissa. È possibile infine stabilire uno schedule automatico per gli archivi.

ATNOTES 9.41

atnotes.fr.st
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Assai richiesto da molti di voi, ecco il Post-It virtuale per il computer che avete sempre desiderato, freeware e in italiano. È possibile scri-



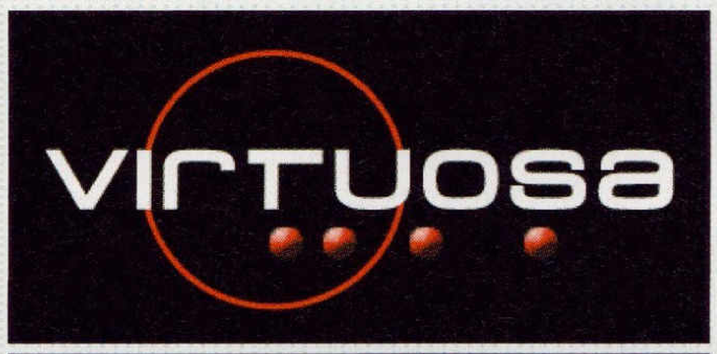
AVANT BROWSER 9.02

FRESHUI 7.16

SEISMOVISION 2.2.6

INNOVATIVE SYSTEM OPTIMIZER

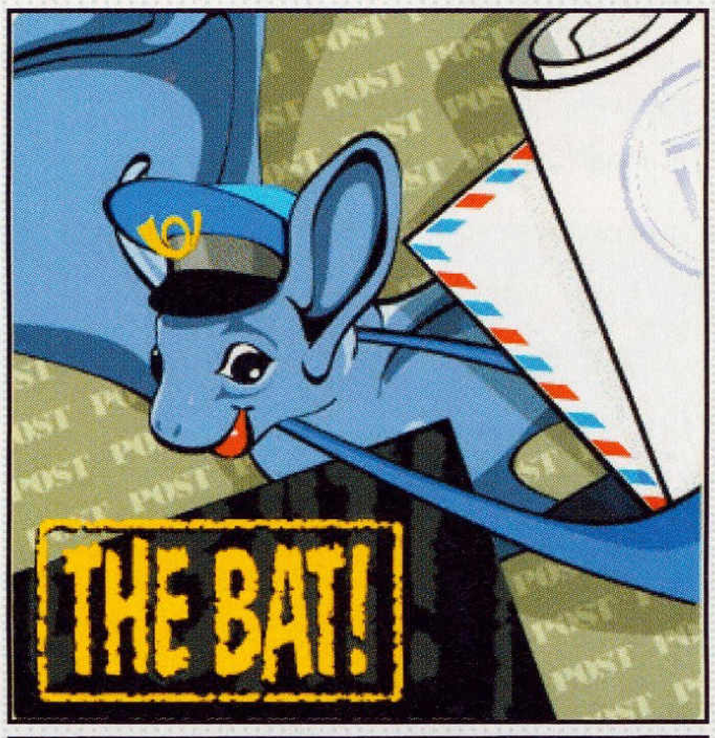
MOUSE ODOMETER 4.0



VIRTUOSA 5.0

3DNA DESKTOP 1.1

GAMECAM 1.2



THE BAT! 2.12

vere note, stamparle, catalogarle, salvarle, modificarne l'impostazione e la formattazione del testo, associare un allarme ad ogni nota, ecc.

INNOVATIVE SYSTEM OPTIMIZER 2.10

www.innovative-sol.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 20.48 €

■Ultimamente, lo devo ammettere, ho il "pallino" delle applicazioni che permettono di ottimizzare, migliorare, tenere "in forma" il sistema operativo, e non passa mese che non cerchi di proporvene qualcuna di nuova o di particolarmente interessante; sarà perché, come ho scritto in un paio di occasioni su TGM Online, di formattare tutto non ho davvero voglia (e come me immagino molti di voi), e in tanti casi un accurato lavoro di pulizia e manutenzione può fare parecchio per ridare al sistema quello sprint che aveva all'inizio e che adesso, appesantito dai tantissimi programmi, giochi, driver e aggiornamenti continui, pare aver perso. Innovative System Optimizer è un ottimo strumento che nasce proprio con lo scopo di rendere più performante il sistema senza obbligarvi al formattone riparatore.

MOUSE ODOMETER 4.0

www.modometer.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

■Ecco uno di quei piccoli, fondamentalmente inutili programmi che, una volta installati, rischiano di non sparire più dal vostro computer. Come il nome stesso lascia intuire, tutto quello che MO fa è misurare la distanza percorsa dal mouse. È sufficiente impostare la dimensione del monitor, e il programma calcola quanto spazio percorre la freccia del mouse nel corso del normale utilizzo del computer. Non fatevi prendere troppo la mano, o rischiate di consumare la pallina del mouse (o il sensore ottico)!

VIRTUOSA 5.0

www.virtuosa.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni, limitazioni al programma
Registrazione: 39.99 $

■Questo mese vi proponiamo l'ultima versione di Virtuosa, suite multimediale che vi permetterà di riprodurre tutti i formati audio e video, rippare CD musicali, masterizzare dischi audio direttamente da mp3, ascoltare dei CD dal vostro lettore ottico con possibilità di connettersi a un server CDDB per reperire le informazioni sui brani, e ovviamente gestire con estrema semplicità tutte le canzoni e i filmati che avete su disco fisso, grazie ad un comodo e virtualmente infinito database. Il programma è localizzato in lingua italiana.

3DNA DESKTOP 1.1

www.3dna.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 25.92 €

■Se state leggendo queste pagine, probabilmente avete una certa passione per i videogiochi, e quindi anche per gli ambienti treddì che ci mettono continuamente davanti ai nostri occhi. Che ne dite allora di un bel programma come 3DNA Desktop, che sostituisce la solita scrivania bidimensionale di Windows con una bella interfaccia grafica in tre dimensioni, visuale in soggettiva e free look, all'interno della quale poter comunque continuare a svolgere tutte le normali operazioni del sistema operativo, e lanciare tutti i programmi che utilizzate normalmente? Nel DVD trovate un paio di "livelli" bonus con ambientazioni differenti.

FXFOTO 2.0

www.fxfoto.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware, limitazioni al programma
Registrazione: versione DeLuxe 24.99 $

■Quello della TriScape è un programma di fotoritocco espressamente pensato per coloro che utilizzano spesso le macchine fotografiche digitali, e che vogliono arricchire, migliorare, correggere e organizzare gli scatti più belli e più cari. Le sue numerose feature sono pertanto orientate alla gestione di archivi di immagini: importazione di foto dalla macchina digitale, strumenti di ritocco (rotazione, crop, eliminazione dell'effetto "occhio rosso" dalle foto fatte con il flash), aggiunta di note e commenti, creazione di slide show e collage, ecc.

GAMECAM 1.2

www.planetgamecam.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware senza limiti di tempo, limitazioni al programma
Registrazione: 24.95 $

■Quante volte avreste voluto registrare una partita in un gioco? Magari non tutta, solo uno scontro particolarmente emozionante o un passaggio davvero spettacolare che siete riusciti a compiere con abilità e fortuna... Bene, mettetevi il cuore in pace, perché con GameCam potrete finalmente soddisfare i vostri desideri! Come il nome stesso lascia facilmente intuire, GC consente di "videoregistrare" in tempo reale e con tanto di sonoro le partite di tutti i videogiochi che sfruttano le DirectX o le librerie grafiche OpenGL! Vista la natura del programma, è possibile anche catturare "semplici" screenshot.

STEGANOS SECURITY SUITE 6.0

www.steganos.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, sette giorni senza limitazioni
Registrazione: 59.95 $

■I propri dati sono riservati e tali devono restare; Steganos Secuity Suite 6.0 è un pacchetto che consente di proteggere in maniera efficace e completa i propri dati sul PC e durante la navigazione in Internet. Tramite questa suite è possibile criptare e nascondere file e documenti, distruggere in modo permanente i file che volete far sparire dalla circolazione, spedire email criptate, avere un luogo dove memorizzare tutte le vostre password senza che qualcuno ci ficchi il naso, ecc.

THE BAT! 2.12

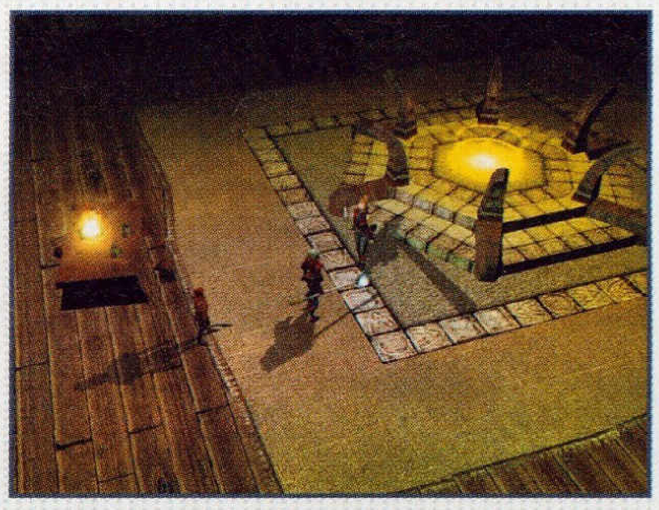
www.ritlabs.com
Sistema operativo: Windows 98SE/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 35 $

■Ottimo client di posta elettronica caratterizzato da un'interfaccia semplice e da una notevole potenza d'uso. Lavora in multithread, supporta account multipli e può importare le email da numerosi altri programmi come Outlook ed Eudora. Nel DVD trovate anche il file per la localizzazione in italiano e il controllore ortografico nella nostra lingua.

ELEGIA AETERNUM

GIOCO: Neverwinter Nights
VERSIONE: 1.0

■Direttamente da Stefan Gagne, uno degli utenti di spicco della comunità dedicata al modding per Neverwinter Nights, ecco uno dei suoi moduli singleplayer più famosi, ovvero Elegia Aeternum. Si tratta di un'avventura singola in cui un mezz'orco da voi impersonato viene catapultato all'interno di una vicenda dark-horror dai contenuti piuttosto truculenti. Il modulo è caratterizzato da un'inquietante voce narrante ad accompagnare il vostro peregrinare per foreste, città e dungeon e non manca di porre serie difficoltà a causa della complessità di molti enigmi ben studiati. Sbrigatevi a finirlo perché il mese prossimo pubblicheremo il seguito ufficiale, (Excrucio Eternum) sempre dello stesso autore!



FAR CRY SDK

GIOCO: Far Cry
VERSIONE: 2.0

■Crytek e UbiSoft hanno annunciato da un paio di giorni il rilascio del CryENGINE™ MOD SDK per Far Cry, completo pacco di strumenti e programmi vari grazie ai quali potrete modificare a piacimento questo recente sparatutto paradisiaco e creare nuovi MOD da giocare online (e non). Questo SDK è completo di exporter, plug-in di varia natura e codice sorgente, il tutto accompagnato da una precisa documentazione per i meno esperti. Se tutto questo non vi basta, tenete d'occhio la Fragzone del mese prossimo in cui potrete gustarvi un'interessante intervista con gli sviluppatori di Far Cry!

MORROWLANDS HAKPAK

GIOCO: Neverwinter Nights
VERSIONE: 1.3

■ Ve ne abbiamo parlato ampiamente nella FragZone cartacea e ora eccoci qui a presentare la versione all-in-one dell'hakpak per connettersi e giocare allo shard di Morrowlands che abbiamo inserito nel DVD.
Per potersi connettere nel server, per prima cosa occorre avere Neverwinter Nights e la sua prima espansione - Shadows of Undrentide - aggiornata alla versione 1.62; L'installazione di Hordes of Underdark è preferibile ma non è un requisito fondamentale.

DOMAIN 2049

GIOCO: UT 2004
VERSIONE: 1.5

■Si affaccia sulla scena dei mod un nuovo prodotto decisamente interessante: si tratta di Domain 2049, un FPS tattico a squadre ambientato nel 2049 in un mondo governato da un regime totalitario, con potenti corporazioni continuamente alle prese con ribellioni metropolitane. Le squadre che potremo guidare sono quattro: gli USE, forze di sicurezza del governo, ben equipaggiate e finalizzate alla rapida soppressione dei problemi; i Ribelli, un movimento di resistenza underground, operante in piccole cellule nascoste nei vicoli delle città, pronte alla guerriglia; le Corporazioni, con le proprie leggi e agenti, dotati di forza letale e le Gangs, i classici movimenti di controllo con capi locali che vivono di prepotenza ai danni del resto della cittadinanza.

FINAL CRIME

NOME GIOCO: Kingpin
VERSIONE: Finale

■In attesa del seguito ufficiale del divertentissimo Kingpin: Life of Crime (se mai qualcuno avrà la voglia di farlo...), è possibile scaricare la versione finale e definitiva di Final Crime, ottimo MOD singleplayer, che si pone sulla scia degli avvenimenti narrati nel gioco originale a opera della Xatrix (ora Grey Matter Studios). Si tratta di un vero e proprio seguito amatoriale, con tanto di nuove mappe, dialoghi, scene di intermezzo e una trama completamente riscritta che non mancherà di appassionarvi.

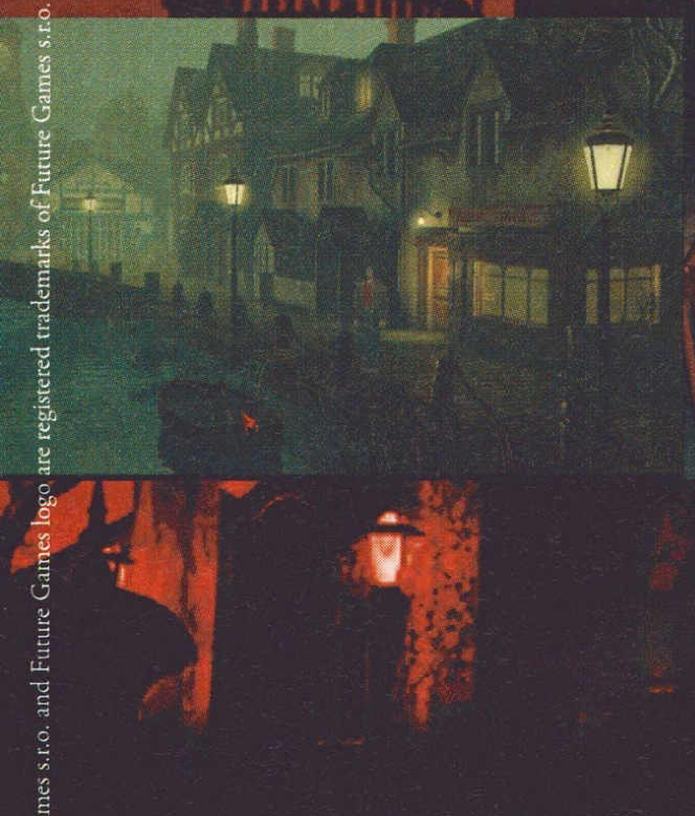
MIDNIGHT MODULE

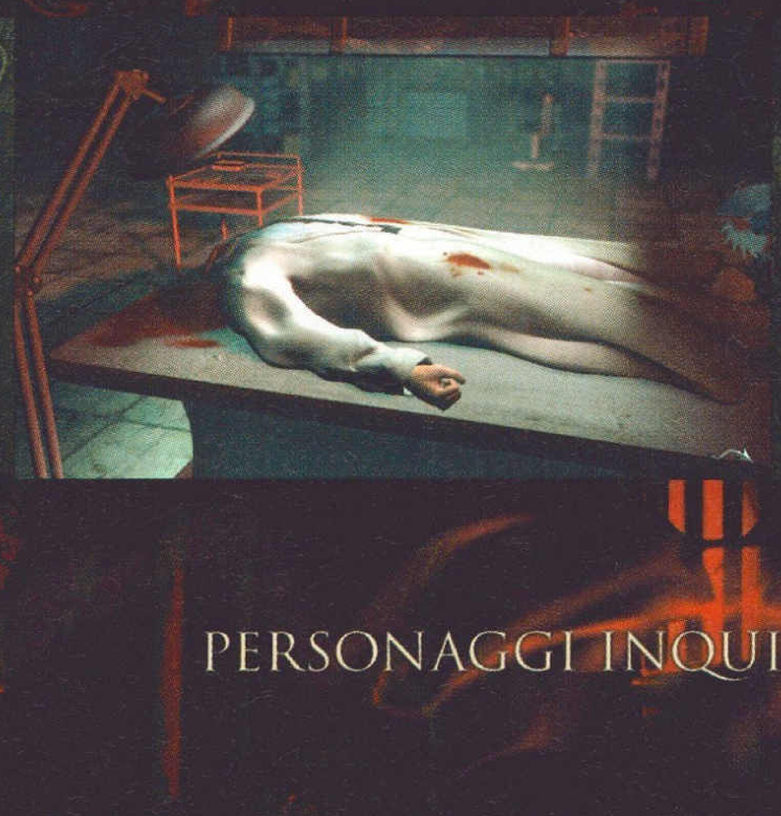
GIOCO: Neverwinter Nights
VERSIONE: 2.0

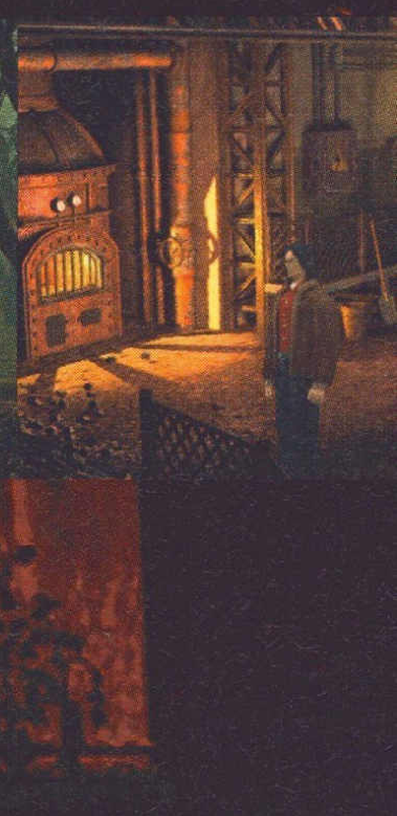
■Quando abbiamo contattato il creatore del Dunedain mod per Neverwinter Nights pubbli-

12+
www.pegi.info

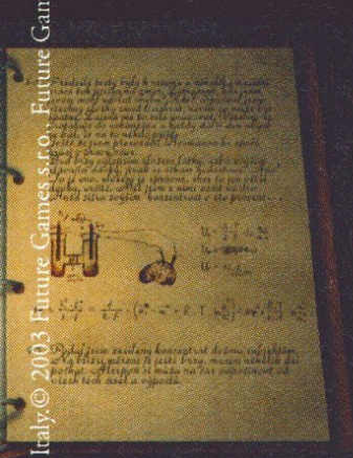
MORTI MISTERIOSE, EVENTI INSPIEGABILI...

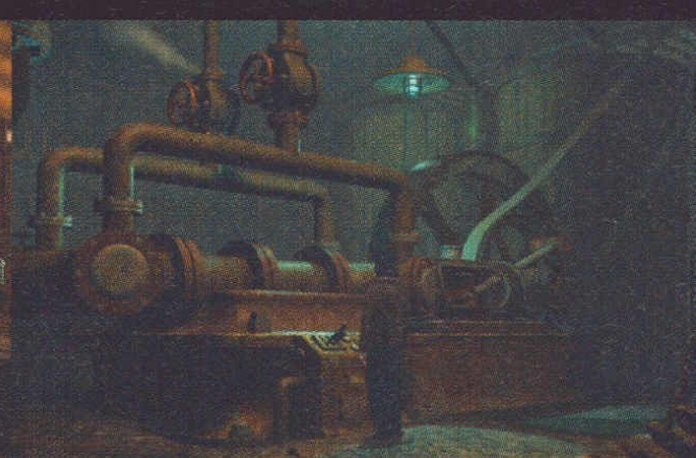




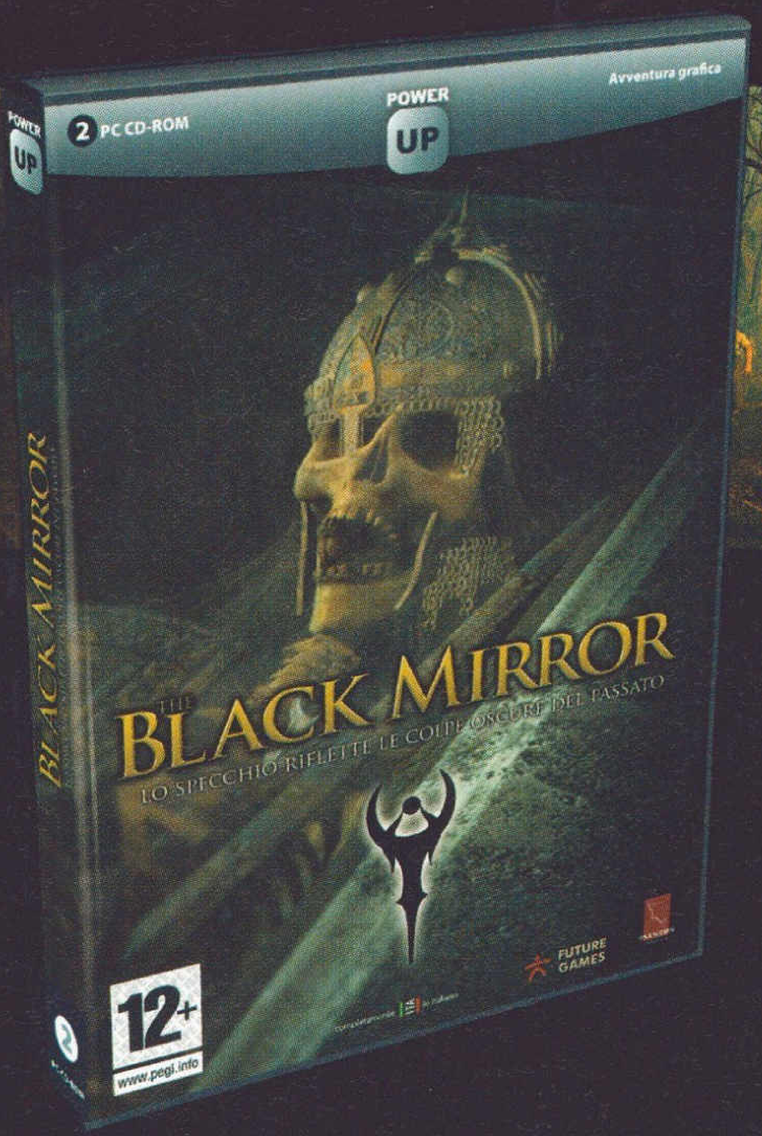


PERSONAGGI INQUIETANTI...





QUALE TRAGICA VERITÀ SI RIFLETTE
IN UNO SPECCHIO OSCURO?



€19,90

In vendita nelle edicole
e nei migliori negozi

THE BLACK MIRROR

LO SPECCHIO RIFLETTE LE COLPE OSCURE DEL PASSATO

UNKNOWN identity

FUTURE GAMES

The Black Mirror è un'avventura grafica tra l'horror e il giallo, che terrà il giocatore con il fiato sospeso fino all'ultima scena coinvolgendolo nell'alone di mistero, morte e pazzia caratteristico della storia e impegnandolo nella soluzione di enigmi, rompicapo e puzzle logici.

2 PC CD-ROM

completamente ITA in italiano

POWER UP
ONLY GAMERS LEFT ALIVE

© 2003 Future Games s.r.o. Licensed exclusively to Power Up S.r.l. for Italy.© 2003 Future Games s.r.o., Future Games s.r.o. and Future Games logo are registered trademarks of Future Games s.r.o. All rights reserved.

cato il mese scorso, abbiamo avuto modo di parlare con Rick Burton, un altro grande creatore di moduli singleplayer per NWN. Oltre ad aver apprezzato la sua grande disponibilità, siamo rimasti sorpresi al momento della richiesta di pubblicazione di questo Midnight Module. Si tratta di un modulo inedito sempre per Neverwinter Nights di qualità persino superiore al Dunedain stesso. Dopo averlo testato possiamo dire di aver fatto bene a fidarci delle capacità del suo autore. L'avventura proposta è lunga più di venti ore ed è decisamente divertente, ragion per cui non ci abbiamo pensato due volte a inserirla nel DVD di questo mese!

UNWHEEL

GIOCO: Unreal Tournament 2004
VERSIONE: Beta 3.0

■Per i possessori di Unreal Tournament 2004 è ora disponibile un mod dedicato alla guida simulata con la possibilità di disporre di infiniti modelli di telaio e relativi stili di guida. UnWheel, ci permette di

passare facilmente dai sedili di una macchina da rally a un monster truck o a mezzi ancora più robusti. Tutto qui? Certo che no: possibilità di personalizzazione anche di interni ed esterni del mezzo guidato.
Affascinante...

FAR CRY COOP MOD

GIOCO: Far Cry
VERSIONE: 8.2

■Il multiplayer di FarCry non vi soddisfa per la pesantezza del programma e la banda richiesta? Vi piacerebbe completare le missioni singleplayer in puro stile Co-op? Eccovi accontentati, il Far Cry Co-op Mod Alpha 8.2 è quello che fa per voi.
Con questo mod potrete rivivere le missioni

del caro Jack Carver accompagnati da un altro alter ego con camicetta hawaiana semplicemente installando l'eseguibile e seguendo le istruzioni. E' ovviamente necessaria una connessione alla rete (meglio se in LAN) e una macchina mooolto potente che funga da server.

DOOM 3 MODPACK

GIOCO: DooM 3
VERSIONE: 1.0

■C'era da aspettarselo: a pochi giorni dal rilascio del gioco Activision, iniziano già a fioccare i primi mod. Nulla di clamoroso intendiamoci, si tratta di piccoli fix da poche decine di KB ciascuno; alcuni di essi hanno però la loro utilità, ecco perché abbiamo

pensato di realizzare una bella compilation per il gusto di giocarseli uno per uno o anche cumulativamente! Tra i tanti citiamo il "duct tape" mod per avere a disposizione sia le armi che la torcia in un'unica conveniente soluzione, varie modifiche all'armamentario di base come il fucile a pompa o la chaingun, per finire con interessanti add-on per il multiplayer fino a 32 giocatori.

CONFLICT IN SOMALIA

GIOCO: Battlefield 1942
VERSIONE: Beta 0.3

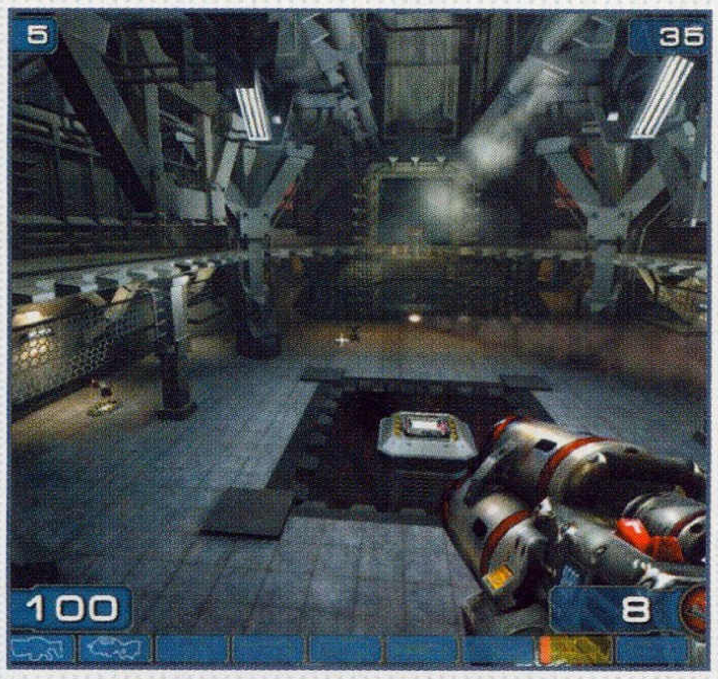
■Conflict in Somalia è un mod per Battlefield 1942 che ci fa rivivere la crisi somala del 1992, sulla falsariga delle

vicende narrate in Black Hawk Down. Come da tradizione la vostra squadra dovrà organizzarsi e vincere lo scontro utilizzando al meglio i numerosi mezzi di trasporto a disposizione, armi e tanto coraggio. Non mancheranno quindi i famosi Black Hawk, le jeep ma anche mezzi di fortuna meno sofisticati rubati ai guerriglieri somali. Il mod presenta più di una decina d'armi per parte, ma i protagonisti principali sono i temibilissimi RPG, M16 e AK-47. Le mappe supportate per il gioco in multiplayer sono in tutto quattro di cui due in notturna. Insomma, una buona alternativa per chi si è stufato della seconda guerra mondiale e vuole qualcosa di più tecnologico. È richiesta la patch 1.6 per BF 1942!

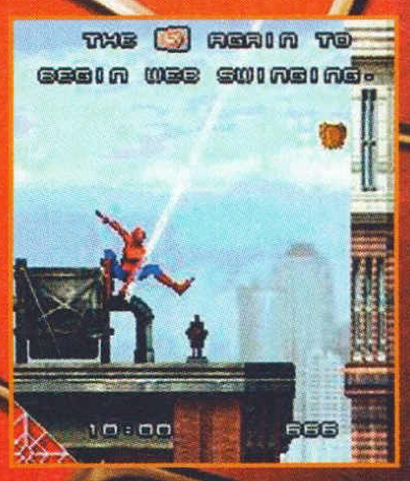
FLAGPACK

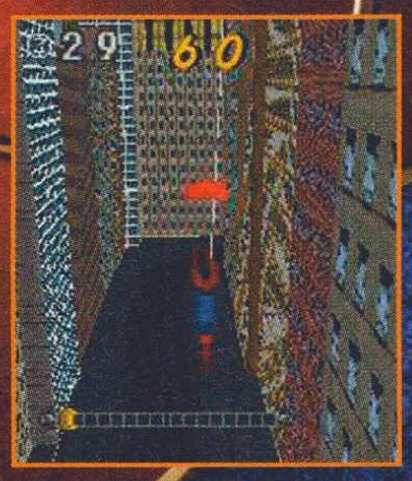
GIOCO: UT 2004
VERSIONE: 1.0

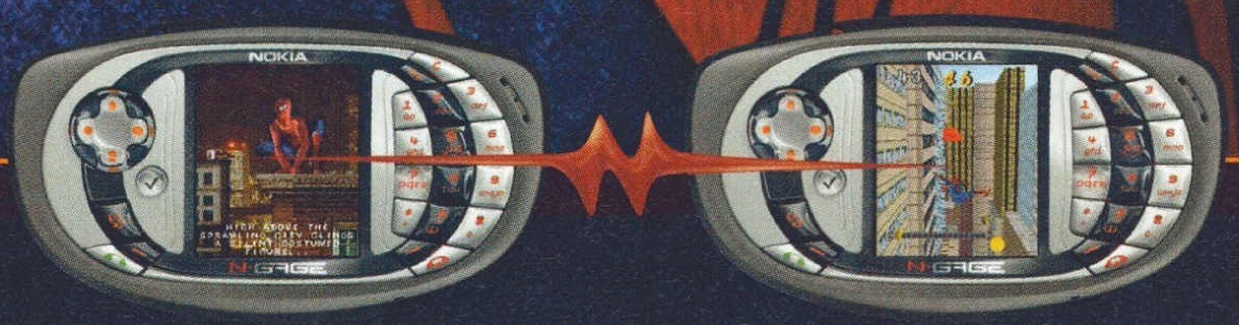
■Il Flagpack è una delle migliori compilation di mappe di questa seconda metà del 2004. Graficamente spiccano per una realizzazione qualitativa oltre la media, ma anche per il buon numero: ben tredici mappe concentrate maggiormente sul lato Capture the Flag. Le mappe per quest'ultima modalità sono dieci mentre altre due sono per il Death Match; insomma, ne avrete da giocare per i prossimi mesi, soprattutto se volete raggiungere livelli di gioco decenti.



SPIDER-MAN 2™
THE GAME







Sconfiggi Doc OCK™ in Spider-Man 2™

Volteggia tra i grattacieli per esaltare la tua identità segreta. Sfreccia attraverso 5 ambientazioni 3D e combatti i tuoi nemici in 15 impegnative ambientazioni 2D. Esplora un mondo pieno di punti-energia, segreti e icone speciali. Invia i tuoi punteggi più alti tramite l'N-Gage Arena. Il mobile gaming è sulle nuove console tascabili N-Gage QD e N-Gage.

n-gage.com

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

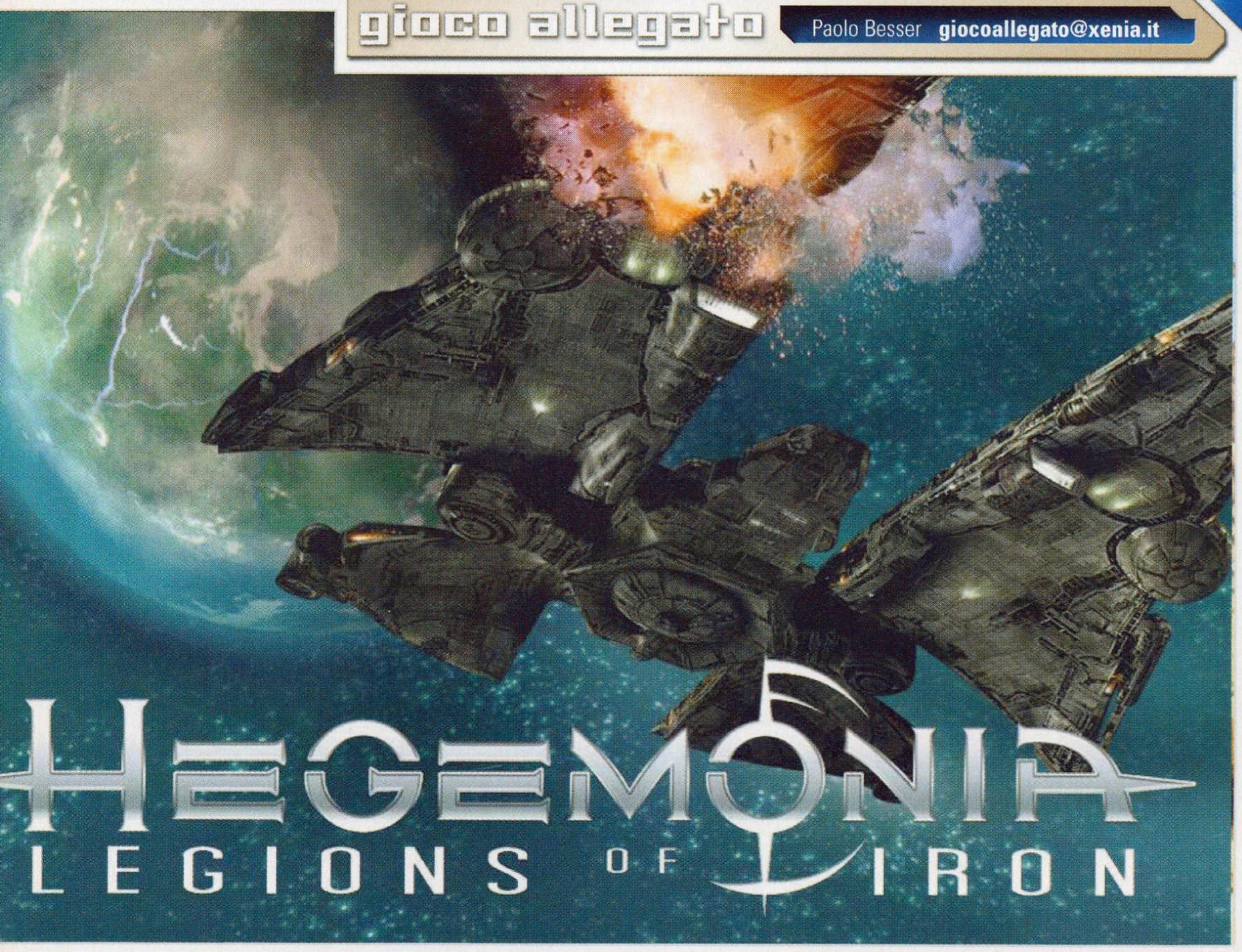
MARVEL COLUMBIA PICTURES ACTIVISION SPIDER-MAN MERCHANDISING N·GAGE ARENA

Copyright © 2004 Nokia. Tutti i diritti riservati. N-Gage ed N-Gage QD sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. Spider-Man e tutti i personaggi collegati TM & © 2004 Marvel Characters Inc. Spider-Man 2, il film, © 2004 Columbia Pictures Industries Inc. Pubblicato da Activision Publishing Inc. Game Code © 2004 Activision Inc. Activision è un marchio registrato di Activision Inc. Tutti i diritti riservati. Alcune caratteristiche e servizi dipendono dalla rete.

HAEGEMONIA

gioco allegato

Paolo Besser **giocoallegato@xenia.it**



SVILUPPATORE
Digital Reality

PUBLISHER
Wanadoo

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Menu/Sottotitoli

SITO
http://snipurl.com/8wvo

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

The Games Machine è orgogliosa di allegare Haegemonia, uno splendido gioco di fantascienza in cui combatteremo una vera e propria Guerra per L'Indipendenza... ma nello spazio profondo!

Avete presente cos'accadde, alcuni secoli fa, in seguito alla colonizzazione dell'America? Presto le colonie, ormai autosufficienti, sentirono la necessità di dare un taglio netto al passato e di proclamare l'indipendenza, dando così origine non solo a una delle più vaste democrazie del pianeta, ma anche a un lungo conflitto che fece migliaia di vittime. Ebbene, ancora una volta c'è una madre patria con troppe pretese (la Terra) e una colonia ribelle (Marte, ormai abitato da milioni di esseri umani) che vuole disfarsene. E noi da che parte vogliamo stare? Possiamo facilmente deciderlo all'inizio della partita.

▲ **Le stazioni di raccolta del materiale sono vere e proprie raffinerie dello spazio.**

ANCORA UNA VOLTA C'È UNA MADRE PATRIA CON TROPPE PRETESE E UNA COLONIA RIBELLE CHE VUOLE DISFARSENE!

Un'immagine dalla presentazione animata. Questo povero colono non sa cosa lo aspetta durante il viaggio... ▶

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito **http://giocoallegato.tgmonline.it**, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it**. Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it**. Usate quella giusta.

HARDWARE

Per giocare servono un processore a 700 MHz (meglio 1 GHz), 192 MB di RAM (meglio 512), scheda video accelerata di seconda generazione con almeno 32 MB di memoria video (GeForce, Radeon 7500 ecc), scheda audio compatibile DirectSound, lettore CD 4x o superiore, Windows 98, ME, 2000 o XP con librerie DirectX 8.1. Gioco e manuale in Italiano.

INSTALLAZIONE

Prima di giocare a Haegemonia è necessario copiare i suoi file sul disco fisso. Per effettuare questa operazione basta inserire il CD del gioco nell'apposito lettore e attendere che la procedura parta automaticamente. Se così non fosse, basterà aprire le Risorse del Computer, localizzare l'icona del lettore CD e aprire la sua directory principale, quindi avviare con un doppio click del tasto sinistro del mouse il programma "Starter.exe": se è davvero la prima volta che eseguiamo il gioco, ci verrà chiesto se installare il gioco adesso. Ovviamente, rispondiamo sì. Una volta superate le solite formalità, possiamo decidere in quale cartella effettuare l'installazione (normalmente, C:\Programmi\Wanadoo Edition\Digital Reality\Haegemonia). Se ci va bene quella predefinita, proseguiamo nell'installazione e attendiamo che essa abbia termine, altrimenti scegliamo una nuova destinazione e clicchiamo su OK.

Nota: dal pannello iniziale è possibile installare la versione 8.1 delle librerie DirectX. Sono la versione minima con cui Haegemonia può funzionare. Tuttavia, noi sconsigliamo di installarle, in quanto immediatamente dopo è possibile installare le DirectX 9.0a, decisamente più recenti. La DirectX 9.0a sono inoltre più indicate visto che la versione del gioco fornita con TGM ha subito sostanziali modifiche e miglioramenti rispetto a quella venduta originariamente nel 2002. Per apprezzarle appieno, le 9.0a potrebbero essere necessarie.

Alla fine dell'installazione, ci verrà richiesto se visualizzare il file README. Purtroppo non è aggiornato alla versione 1.10, ma è ancora quello originariamente concepito col gioco. Se dovessero verificarsi dei problemi, tuttavia, oltre a leggere il consueto box \TGM\SUPPORT non dimenticatevi di dare un'occhiata anche a questo README.

◀ **Attenzione ai combattimenti nelle fasce di asteroidi, perché la visuale può farsi un po' caotica.**

▲ **Per selezionare più navi si può tracciare il classico quadrato attorno a esse.**

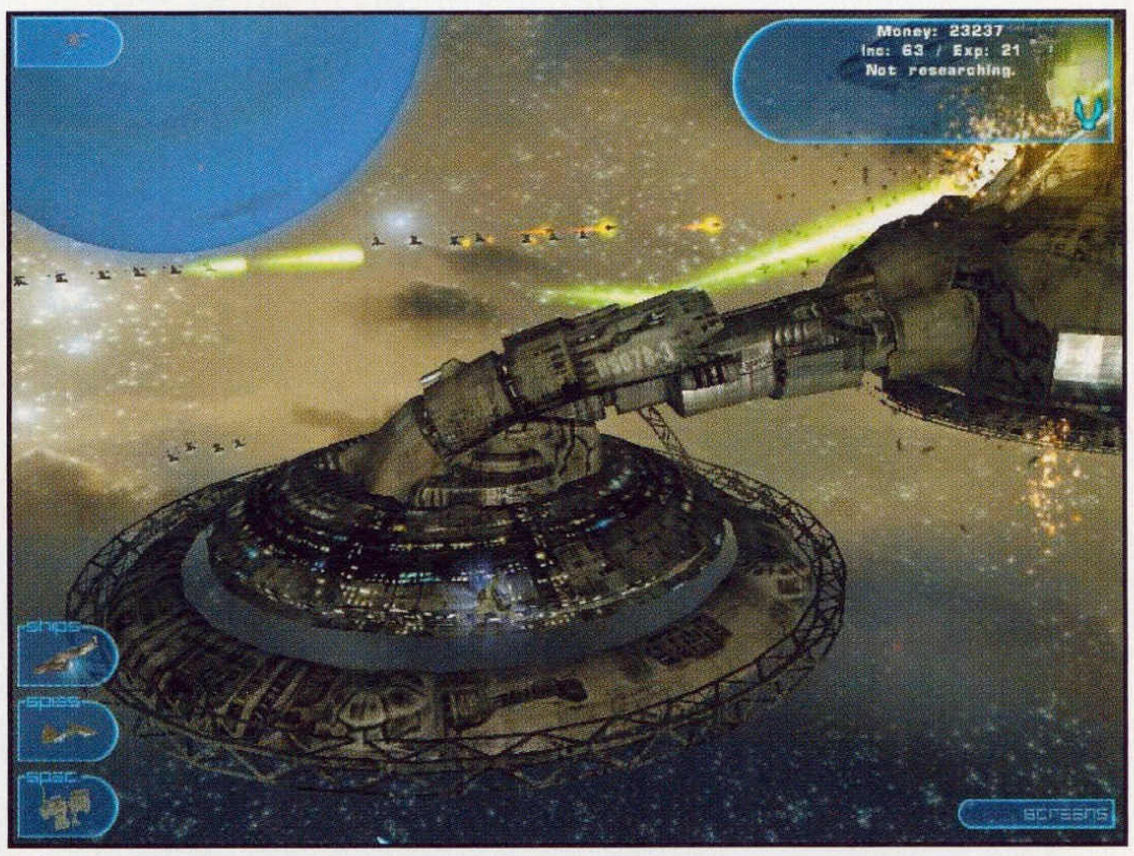
▲ **Muovendo la rotellina del mouse, possiamo zoomare e osservare l'incredibile dettaglio delle navi.**

HAEGEMONIA È UN GIOCO DI STRATEGIA BELLICA SPAZIALE

SCOPO DEL GIOCO

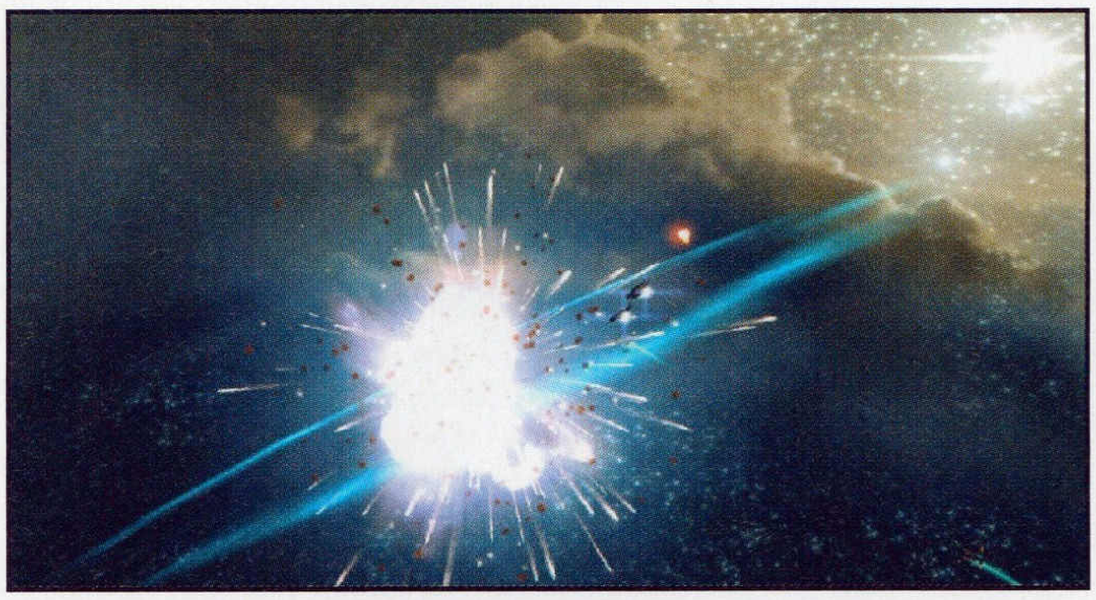
Haegemonia è un gioco di strategia bellica spaziale, in cui dobbiamo prendere le parti della fazione terrestre o di quella marziana, per poi superare tutta una serie di missioni a difficoltà progressiva. Le missioni possono variare dalla distruzione di una flotta avversaria alla "semplice" scorta di un convoglio particolarmente importante, passando anche per piccole missioni a carattere più spiccatamente economico. In linea generale, comunque, lo scopo ultimo del gioco è – come suggerisce il titolo – la totale egemonia. Per raggiungerla, sparare non basta, bisogna anche crearsi un impero colonizzando i pianeti (almeno dov'è possibile). Questi ultimi rivestono un ruolo molto importante durante il gioco. Il controllo, la manutenzione e lo sviluppo dei pianeti sono elementi chiave per avere successo nelle missioni e trionfare nelle campagne. Non appena creerete una colonia su un pianeta, dovete prendervi cura dei suoi abitanti: se la

▲ **È sempre possibile visualizzare informazioni più dettagliate sulle astronavi a disposizione.**

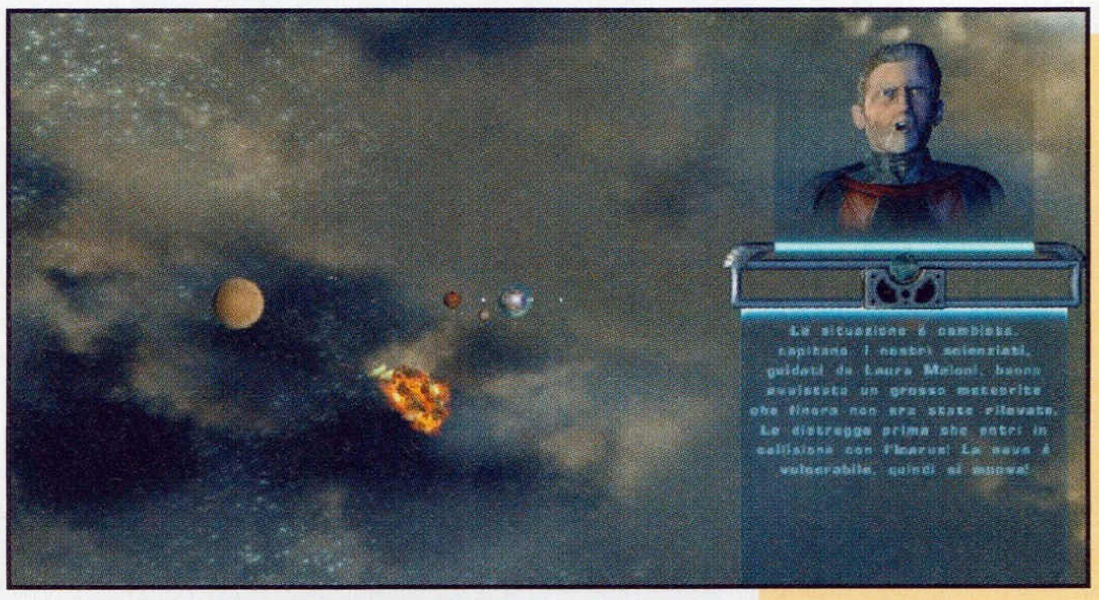


▲ **Oltre quella barriera di energia il clima è molto caldo. Ma prima di intervenire dobbiamo disattivarla.**

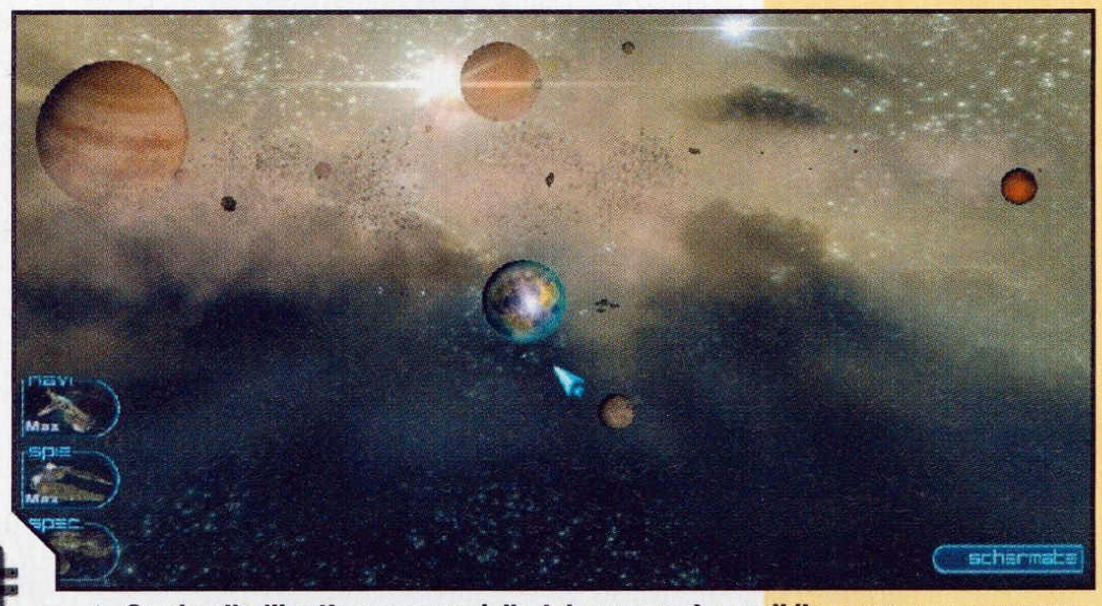
LE MISSIONI POSSONO VARIARE DALLA DISTRUZIONE DI UNA FLOTTA AVVERSARIA ALLA "SEMPLICE" SCORTA DI UN CONVOGLIO IMPORTANTE



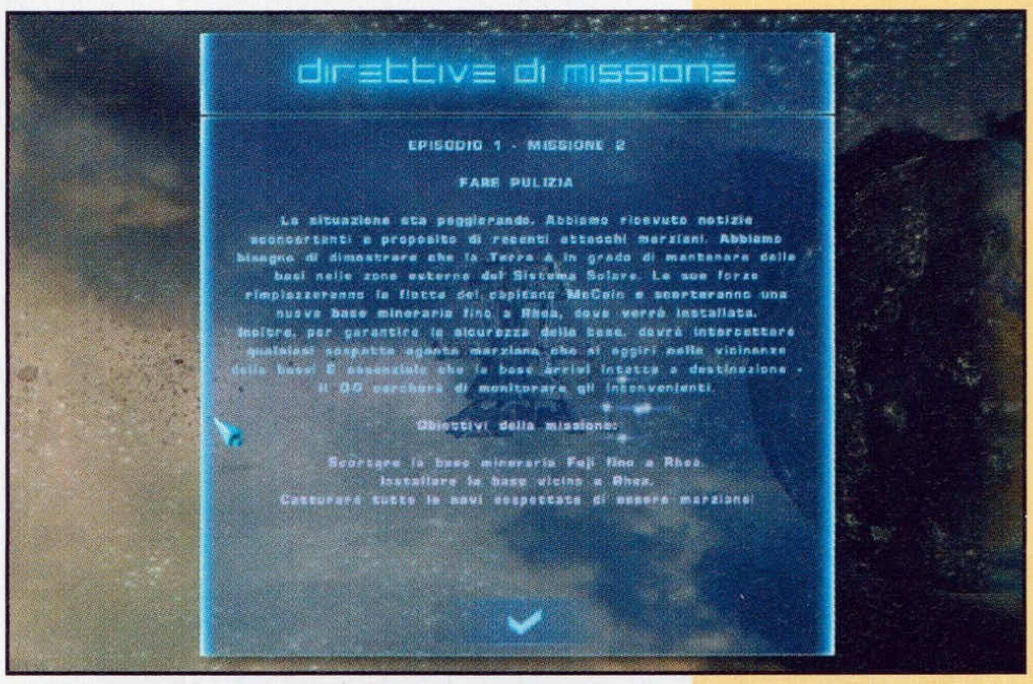
▲ Abbiamo appena distrutto un pericoloso meteorite, in rotta di collisione con il cargo che dovevamo scortare. Evvai!



▲ Ogni tanto dal quartier generale arriva qualche notizia infausta, che generalmente implica una complicazione della missione.



▲ Grazie alla libertà concessa dalla telecamera, è possibile avere una rappresentazione (un po' irreale) dell'intero sistema solare.



▲ Prima di ogni missione appare un briefing che ne illustra – a grandi linee – gli obiettivi. Tanto aumenteranno.

COME GUIDO LE ASTRONAVI?

Fortunatamente, per 'guidare' le astronavi di Haegemonia non serve la patente. L'unica cosa che dovete decidere infatti è dove spedirle, e al resto ci penseranno loro. Ecco comunque la rassegna di tutte le scorciatoie da tastiera del gioco: è più comodo averle su carta, non trovate? Ah, dove c'è scritto PSM significa "pulsante sinistro del mouse", PDM "pulsante destro".

SCHERMATE

F1	Schermata d'aiuto
F2	Schermata della mappa stellare
F3	Informazioni sul pianeta
F4	Informazioni sulla nave
F5	Schermata della ricerca
F6	Schermata dell'impero
Esc	Opzioni di gioco / ritorno alla mappa stellare
Barra spaziatrice	Modalità mappa sì/no
ò	Finestra di chat

CONTROLLO DELLE SQUADRE

M + clic PSM	Movimento delle unità
S	Interrompere un'azione
J	Salto delle unità selezionate al segnalatore (se presente)
W	Impostare un punto di rotta
Clic PDM sull'unità	Azione speciale a seconda del bersaglio (attacco, estrazione, sorveglianza, eccetera)
Clic PDM (pianeta selez.)	Impostare il destinatario della produzione
Alt + clic PDM	Movimento obbligato verso l'unità selezionata / spazio vuoto
Ctrl + clic PDM sull'unità	Attacco forzato
Maiusc + PDM sull'unità.	Sorveglianza, seguire l'unità

COMANDI DI SELEZIONE DELLE UNITÀ

Ctrl + 0-9	Memorizzare una selezione multipla
0-9	Richiamare una selezione multipla
Z, X, C.	Selezionare TUTTE le navi militari / spia / speciali
(Home) / Fine	Selezionare la squadra precedente / seguente
Pag su/Pag giù	Selezionare il pianeta precedente / seguente (solo quelli sotto il tuo controllo)
Maiusc + Pag su/Pag giù	Selezionare il pianeta precedente / seguente (a prescindere dal controllore)

COMANDI DEL TEMPO

Pausa Interr.	Pausa / riprendere il gioco
+/-	Accelerazione / rallentamento del tempo
1, 2, 3 tastierino	Impostazione diretta della velocità 1x / 2x / 4x

COMANDI DELLA TELECAMERA

Freccia sinistra	Rotazione della telecamera a sinistra
Freccia destra	Rotazione della telecamera a destra
Freccia su	Inclinazione della telecamera verso l'alto
Freccia giù	Inclinazione della telecamera verso il basso
Maiusc + freccia su	Camera verso l'alto sull'asse Z
Maiusc + freccia giù	Camera verso il basso sull'asse Z
+ tastierino	Ingrandire la visuale
. (punto)	Ingrandire la visuale (comando alternativo)
- tastierino	Ridurre la visuale
, (virgola)	Ridurre la visuale (comando alternativo)
Rotellina del mouse	Aumentare e ridurre la visuale
F	Modalità focus sì/no
G/Maiusc+G	Modalità telecamera speciale sì/no
Maiusc + C	Centrare la visuale
D	Centrare la visuale sull'oggetto selezionato

COMANDI VISIVI

N	Nomi degli oggetti sì/no
I	Informazioni rapide sì/no
Stamp R Sist	Salva un'immagine di gioco (sovrascrive quelle già presente nella cartella!)
L/Maiusc+L	Accendi/ Spegni barre punti ferita temporaneamente/sempre

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse on line: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **http://giocoallegato.tgmonline.it,** e 3) l'indirizzo email **giocoallegato@xenia.it.** Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Prima di tutto, ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco (in particolare la scheda video, che deve essere pienamente compatibile con le librerie DirectX 8). Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file "leggimi" fornito con il gioco e di aver aggiornato tutti i driver del vostro sistema. **Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.** Il gioco è provvisto di un esaustivo file readme. Leggetelo.

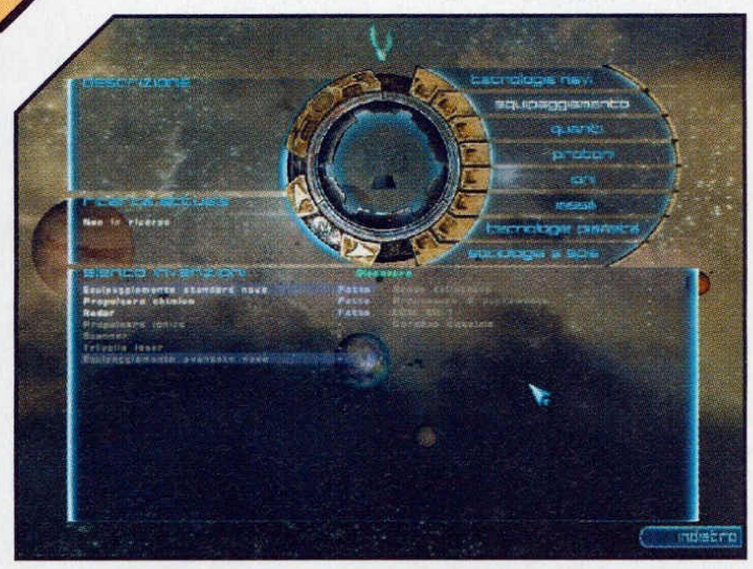
- Ho provato a installare questa o quella patch recuperata da Internet, ma adesso il gioco mi chiede un codice CD: cosa scrivo?
Non è necessario cercare e installare patch sulla nostra versione di Haegemonia. Infatti, non solo è diversa dalla versione venduta tempo fa nei negozi, ma è anche molto più avanzata: la più recente versione europea di Haegemonia era infatti la 1.07, ma, come potete osservare da un'apposita scritta in fondo a destra, la nostra versione è la 1.10, che fra l'altro non usa lo stesso meccanismo di protezione. Di conseguenza, cercare di installare la patch 1.07 sulla nostra versione non solo significa far "regredire" il gioco, ma anche non poterlo più utilizzare. Per tanto non forniremo codici a nessuno. L'unico sistema per rimediare al pasticcio è rimuovere Haegemonia e reinstallare il gioco da capo.

- Il gioco si interrompe bruscamente o non parte del tutto
Verificate che la vostra scheda video sia dotata di almeno 16 MB di RAM (anche se le specifiche minime ne prevedono il doppio). In caso contrario, il gioco non può nemmeno essere eseguito. Per una corretta visualizzazione di Haegemonia, è inoltre indispensabile che il sistema sia ben configurato e che i driver della scheda video, della scheda madre, e della scheda audio siano aggiornati.

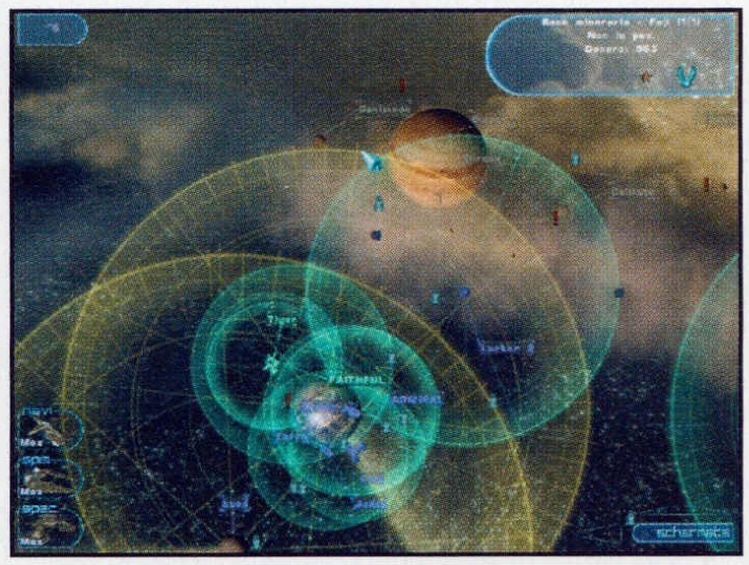
- Ho Windows XP, come posso migliorare la compatibilità del gioco con questo sistema operativo?
Haegemonia funziona correttamente con Windows XP, tuttavia, in caso sorgessero problemi di compatibilità, si può anche provare a configurare l'eseguibile del gioco per funzionare in modalità compatibile a Windows 98: cliccate col tasto destro del mouse sulla scorciatoia presente sul desktop (o sulla relativa voce del menu Start di Windows), scegliete Proprietà e poi il pannello Compatibilità. A quel punto barrate la casella relativa alla compatibilità con Windows 98.

- Il gioco rallenta eccessivamente
Assicuratevi di non usare una risoluzione video troppo elevata per le capacità del vostro computer. Macchine dotate di processori lenti, con frequenze inferiori a un gigaherz, dotate magari di una scheda video vecchia (per esempio la primissima GeForce) non possono pretendere di avviare il gioco a 1024x768 o a 1600x1200! Andate nelle opzioni della grafica e cambiate la risoluzione fissandola a 800x600. Se non è un problema di potenza hardware, è possibile che ci sia qualche programma in esecuzione che interferisce col gioco. Chiudete tutte le applicazioni, anche quelle che risiedono paciose nella finestrella accanto all'orologio di sistema, prima di iniziare a giocare a Haegemonia.

permanenza nella nuova dimora sarà piacevole (lo noterete dall'innalzamento del morale), potrete contare su una popolazione in aumento. Tenete sempre presente che una popolazione estesa significa più tasse e maggiori incassi, come anche più braccia e menti per la produzione e la ricerca. Produzione e ricerca, a loro volta, sono indispensabili per la creazione di un esercito meglio armato e più efficiente, per cui ci sarà davvero da divertirsi! Solo, prima di iniziare a giocare, leggete il manuale. Lo abbiamo inserito in formato PDF sul silver disc/DVD, nella sezione Gioco Allegato, e per leggerlo è necessario Adobe Acrobat Reader. Vi consigliamo caldamente la lettura del manuale perché giocare informati significa divertirsi senza tante frustrazioni: Haegemonia è molto più user-friendly rispetto a tanti altri strategici spaziali, ma ha comunque i suoi concetti che vanno compresi a fondo per essere apprezzati, come per esempio l'uso della mappa spaziale (uno strumento straordinariamente comodo per muoversi e tenere sott'occhio tutto il quadrante...). Detto questo, non ci resta che augurarvi buona colonizzazione!



▲ **Il pannello della produzione e della ricerca, ci consente di migliorare le armi in nostro possesso.**



▲ **La mappa stellare (barra spaziatrice) è una fucina d'informazioni. Non dimenticatevi mai della sua esistenza!**

CONSIGLIAMO CALDAMENTE LA LETTURA DEL MANUALE PERCHÉ COSÌ VI DIVERTIRETE SENZA TANTE FRUSTRAZIONI

SUL SILVER DISC

Come sempre abbiamo corredato il gioco di materiale extra. Ecco cosa troverete nella cartella \gioco allegato del Silver Disc numero 197 (o del Silver DVD).

- Il manuale in italiano del gioco, in formato PDF, da leggere attraverso il programma Adobe Acrobat Reader, come sempre fornito nella sezione DVD Essentials, oppure disponibile nei download dal nostro sito www.tgmonline.it

- una serie di modding tools per creare le proprie missioni e modificare gli elementi presenti nel gioco. Consigliamo la loro installazione e il loro uso solo ed esclusivamente agli utenti esperti: non forniremo nessun tipo di istruzione o di assistenza tecnica sui medesimi.

- un pacchetto di missioni aggiuntive proposte come "bonus natalizio" dai programmatori di Haegemonia. Da giocare in multiplayer.

- una serie di fondi per il desktop di Windows, in formato JPEG, da 1024x768 pixel.

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Annunciate le colonne sonore di FIFA 2005 e Splinter Cell 3

Ormai le produzioni videoludiche ad alto budget non possono non avere una colonna sonora firmata da qualche compositore famoso o infarcite di pezzi che piacciono tanto a "noi gggiovani"... Potevano quindi sottrarsi a questa regola due dei sicuri blockbuster di fine anno? Cominciamo con l'ultimo episodio della serie calcistica di Electronic Arts, la cui soundtrack sarà composta da brani di numerosi artisti di ogni parte del mondo, per un totale di trentotto tracce firmate, tra gli altri, da The Streets, Faithless, Air, Seeed, Oomph!, Franz Ferdinand, Marcelo D2, INXS, Mala Rodriguez, Morrissey, New Order e gli italiani Sandro Bit e Brothers, gruppo formato da 4 dj milanesi. A questo si aggiunge il contributo del dj Paul Oakenfold, che ha appositamente scritto e inciso il tema di EA SPORTS Football che debutterà col videogioco.
Passando a Sam Fisher, la colonna sonora di Chaos Theory sarà firmata da Amon Tobin (della Ninja Tune Recording), conosciuto per le sue produzioni e composizioni all'avanguardia, per l'uso eclettico di suoni differenti, strumentali ed elettrici, in grado di sfornare sia melodie rilassanti che ritmi scuri e inquietanti. In concomitanza con il gioco uscirà anche il CD con la colonna sonora completa, cui si aggiungono alcune tracce estese e rimasterizzate.

Locomotion, nuovo titolo di Chris Sawyer

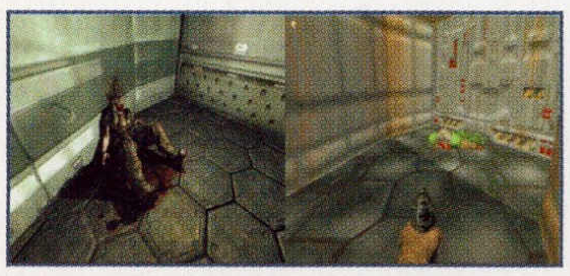
Il creatore della serie RollerCoaster Tycoon sta lavorando a un nuovo progetto intitolato Locomotion (www.atari.com/us/games/locomotion/pc), che mette il giocatore nei panni del gestore e amministratore di una rete di trasporti merci e passeggeri, che dovrà quindi occuparsi di progettare, far funzionare e mantenere in perfetta efficienza i nodi ferroviari (e non solo) che collegano tra loro le diverse destinazioni presenti nello scenario. Seguito ideale di Transport Tycoon (uscito ormai dieci anni fa), Locomotion utilizzerà il motore dei titoli della serie RollerCoaster; gli oltre quaranta scenari prevederanno competizioni contro altre compagnie per la realizzazione delle reti di comunicazione, il raggiungimento di particolari obiettivi economici, ecc.; non mancherà la modalità di gioco "libera" nella quale cimentarsi senza uno scopo ben preciso, se non quello di proseguire a oltranza. Locomotion metterà a disposizione tutti i veicoli da trasporto sviluppati nell'ultimo secolo: autobus, camion, treni, tram, navi e aerei; a ciò si aggiungono edifici e caratterizzazioni grafiche diverse a seconda dell'epoca e dell'area in cui si opera: Nord America, Inghilterra ed Europa. Chiudono il quadro la presenza di un editor con cui sviluppare scenari ex-novo e l'immancabile modalità multiplayer. Uscita prevista per la fine dell'anno.

● RIAA vs file sharing, la guerra cresce

Eccomi come ogni mese pronto a rendervi fruibile via carta la cronaca sull'ormai annosa vicenda che vede la RIAA e le major cinematografiche americane (e non) scagliarsi verso qualsiasi sistema di condivisione libera di file protetti da copyright. L'ultima notizia proveniente da oltreoceano riguarda l'apertura di un procedimento legale nei confronti dei gestori dell'Underground Network (un noto sistema di sharing basato su server centralizzati), di recente smantellato dal Dipartimento di Giustizia Americano grazie a un'operazione denominata, con spiccato senso ironico, Digital Gridlock. Il tutto è nato come conseguenza di denunce provenienti dalle suddette major audio-cinematografiche, querele che hanno portato alcuni cybercop del sempre presente FBI a infiltrarsi nei server, fingendosi utenti e scaricando in tutta scioltezza numerosi film di prima visione, software professionali, videogiochi e interi album musicali sotto forma di mp3.
L'operazione Digital Gridlock ha preso essenzialmente di mira i responsabili dei cinque nodi del Network, del quale pare abbiano fatto loro meta preferita almeno 7mila utenti della Grande Rete. Contrariamente a quanto accade con le tecnologie p2p, l'Underground Network funzionava come Napster prima maniera, con cioè una serie di server centrali che mettevano in comunicazione i diversi utenti. L'assistente procuratore generale Chris Wray ha avuto modo di commentare così la buona riuscita dell'operazione: "L'azione da noi intrapresa è l'ultimo passo nella strategia di lotta alla pirateria su internet. Questa è la prima azione federale, per far rispettare la legge, diretta contro violazioni di copyright criminali che utilizzano i network di scambio e dimostra che intendiamo combattere la pirateria indipendentemente dai mezzi utilizzati per compiere questi atti illegali". Il risultato delle varie perquisizioni ha portato al sequestro di tutti i server della rete, oltre all'ovvia identificazione di tutti i gestori che stavano dietro alla rete incriminata. Da par suo, uno degli amministratori che si trovavano dietro al progetto Underground Network ha difeso così il proprio operato: "I gestori dell'hub non condividono né trasmettono materiale, protetto da copyright o meno. Si occupano soltanto di fornire un luogo d'incontro per gli utenti, per chiacchierare e condividere quello che gli stessi decidono di voler spartire". Ovviamente la RIAA ha palesato immensa soddisfazione per la buona riuscita dell'operazione, confermando tra l'altro l'avvio di quasi 750 denunce rivolte contro altrettanti utenti rei di aver scaricato illegalmente musica da internet.
Quando queste persone riceveranno la visita

Classic DooM!

Mentre mezzo mondo si diverte a giocare a DooM 3, l'altra metà si lamenta di quanto erano più belli e divertenti i primi due episodi dello sparatutto della id Software. Per cercare (invano, temo) di accontentare più o meno tutti, un gruppo di appassionati ha deciso di cimentarsi nella improba impresa di ricreare tutti i livelli di DooM 1 e 2 con il motore di DooM 3, replicando non solo la struttura delle mappe, ma - per quanto possibile - adattando il gameplay del nuovo capitolo a quello dei precedenti. Ad esempio, togliendo la gravità alle palle di fuoco lanciate dagli imp e privandoli dell'attacco con il salto, aumentando la velocità della corsa del marine, incrementando il livello dell'armatura a 200 (in D3 è 125), cambiando l'immagine di sfondo dell'interfaccia di gioco, eliminando le animazioni (e di conseguenza i tempi) di ricarica delle armi, facendo sì che pistola e mitra usino gli stessi proiettili così come il plasma e il BFG, ecc. ecc.
Il corposo mod, chiamato giustamente Classic Doom, è attualmente alle prime fasi di lavorazione; per seguirne da vicino lo sviluppo tenete d'occhio il sito ufficiale, alla pagina www.pixelfreaks.org/cdoom.



Nuovi castelli e assedi con Stronghold 2

La Firefly Studios ha annunciato (ma non siamo troppo sorpresi, non è vero?) Stronghold 2, seguito dell'apprezzato simulatore di fortezze medievali, che con l'espansione Crusader ha venduto più di un milione e mezzo di copie in tutto il mondo. Previsto per PC all'inizio del 2005, Stronghold 2 sarà uno strategico in tempo reale che unisce la simulazione e la gestione delle fortezze medievali alla guerra d'assedio, e si caratterizzerà per una nuova ambientazione tutta in tre dimensioni; S2 offrirà una nuova campagna single player focalizzata sulla gestione della vita nel castello e inedite modalità multiplayer.
"Abbiamo deciso di evitare il tipico modello dello strategico in tempo reale quando abbiamo sviluppato la versione originale di Stronghold", ha detto Simon Bradbury, Director dei Firefly Studios. "In Stronghold 2, con un motore 3D che può rappresentare sullo schermo diecimila personaggi animati contemporaneamente, possiamo esplorare più a fondo la simulazione della fortezza e le macchinazioni della guerra d'assedio".
Maggiori informazioni alla pagina www.fireflyworlds.com

Anno 3 in lavorazione

La software house tedesca Sunflowers ha annunciato lo sviluppo del terzo capitolo della sua apprezzata serie strategica, chiamato provvisoriamente Anno 3, che segue di qualche tempo i primi due episodi (Anno 1602 e Anno 1503), e la cui principale innovazione sarà costituita da un motore tridimensionale nuovo di zecca, che promette di arricchire notevolmente il già ottimo gameplay della serie. A occuparsi del gioco sarà la Related Designs.
L'engine permetterà al giocatore di calarsi ancora di più nel mondo medievale di Anno 3, potendone osservare da vicino i più piccoli dettagli: edifici molto particolareggiati, effetti d'acqua e atmosferici molto realistici, luci e ombre dinamiche, ecc. ecc. Gli sviluppatori stanno anche lavorando alacremente al gameplay, che fonderà e migliorerà gli elementi dei due precedenti episodi, e che verrà sviluppato in collaborazione con Wilfried Reiter (co-creatore della serie) e Ulli Koller (artista di 1602 e 1503). L'attesa si prospetta ancora lunghetta: Anno 3 (o come decideranno di chiamarlo) non vedrà la luce prima della fine del 2006.

L'angolo della celluloide (DooM, Bloodrayne, Far Cry, Psi-Ops)

Il film di DooM continua a monopolizzare le informazioni relative alle pellicole d'ispirazione videoludica, come del resto il gioco continua a far discutere su tutti i forum, compreso il nostro... Dove ci eravamo lasciati? Credo alla notizia che The Rock avrebbe potuto impersonare il protagonista del film, sulla cui realizzazione paiono ormai esserci pochi dubbi, dal momento che lo stesso CEO di id Software ha confermato che la sceneggiatura (ma quale?) sarebbe a buon punto, e starebbero cominciando le ricerche per il cast e la pre-produzione. Ebbene, la notizia è stata smentita; il nome di Dwayne Johnson continua a circolare, ma solo come possibile co-protagonista, probabilmente nei panni del Sergente che assiste il "doom guy" lungo la sua infernale avventura.
In compenso The Rock viene citato insieme a Naomi Watts (The Ring, 21 Grammi) per il film di Far Cry, diretto - ahimè - dal regista tedesco Uwe Boll, nel quale il muscoloso attore vestirebbe (il condizionale si impone, a questo punto) i panni di Jack Carver, protagonista di gioco e pellicola.
Passiamo al film tratto da Bloodrayne, diretto ancora da Boll (ma non ci sono altri registi?), che si sta lentamente "riempiendo" di nomi di primissimo piano, a cominciare dalla protagonista, la bella Kristanna "Terminator 3" Loken, cui si sono uniti in queste settimane Michelle "Resident Evil" Rodriguez, Michael "Kill Bill" Madsen, Matthew "Urban Legends" Davis e soprattutto Ben "Gandhi" Kingsley, premio Oscar per il film di Richard Attenborough del 1982.

Chiudiamo questa ricca rassegna con l'annuncio che i produttori di Spy Hunter (il film, eh!) si sono accaparrati i diritti per la trasposizione cinematografica di Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, titolo console già uscito negli USA e in arrivo anche da noi a settembre nel quale si narrano le avventure di una squadra speciale del governo specializzata in poteri psionici, in un'ambientazione fanta-politica e cospiratoria.

dei poliziotti federali, il totale degli americani colpiti da un'azione giudiziaria da parte della RIAA saliranno a quota 5mila. In Italia, nel frattempo, la SIAE prende appunti...
Kikko

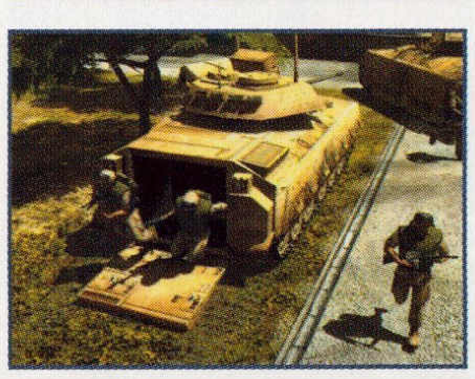
● EMI e FNAC sotto accusa in Francia

Sempre rimanendo in tema di lotta alla pirateria, in Francia pare che si stia sollevando un polverone non certo di poco conto, giacché l'associazione dei consumatori UFC-Que Choisir, grazie a una serie di denunce, pare sia riuscita a far partire un'indagine sui CD di EMI e sulla catena distributiva FNAC, peraltro presente massicciamente anche in Italia. I magistrati d'oltralpe starebbero difatti indagando sulla liceità della vendita di musica e software laddove siano state poste protezioni anticopia che, secondo i consumatori, violano tra le altre cose anche il diritto alla copia privata, sancito tanto in Francia quanto da noi in Italia. Oltretutto, secondo l'accusa, le limitazioni poste sui CD impedirebbero il buon funzionamento e il riconoscimento del supporto su un discreto numero di lettori in commercio, soprattutto in quelli installati nelle automobili. UFC-Que Choisir ha chiesto non solo il risarcimento per i consumatori incappati nell'inghippo, ma ha anche intimato il ritiro dalla vendita dei CD contenenti protezioni anticopia. Nell'attesa di vedere cosa deciderà il giudice incaricato della delicata questione, FNAC si è già sentita in dovere di ribattere le accuse, specificando che le caratteristiche dei prodotti venduti nei propri negozi sono palesate ampiamente sulle confezione e che, tra l'altro, il personale è autorizzato al rimborso completo del prezzo di acquisto del CD. Già che era in ballo, UFC-Que Choisir ha ben pensato di presentare anche una seconda denuncia nei confronti di Warner Music, rea di aver incluso nei propri CD musicali un sistema anticopia che impedisce il trasferimento della musica da un CD a un player MP3 via PC.
Da parte loro SunnComm e Macrovision, le maggiori case produttrici di sistemi anticopia, hanno da poco promesso la messa sul mercato di CD protetti ma pienamente compatibili con i maggiori player come l'oramai diffusissimo iPod.
Kikko

● Arrivano i dischi olografici

Non passa giorno che qualche fantomatica società mostri al mondo la propria ricetta per aumentare la quantità di dati immagazzinabile in un solo supporto portatile. Nell'attesa di vedere se il famigerato BlueRay di casa Sony soppianterà il DVD come miglior formato di storage ad oggi disponibile, la società

GMX Media prepara Will of Steel



Il publisher londinese ha annunciato un nuovo strategico in tempo reale ad ambientazione bellica (un altro?) intitolato Will of Steel (www.gmxmedia.net/willofsteel), previsto su PC il prossimo inverno. L'azione si svolge agli inizi degli anni novanta: nei panni del giovane ufficiale dei Marine William, figlio dell'ultra decorato generale Thomas Steel, dovrete assumere il comando di un battaglione e sconfiggere i soliti cattivi sparsi per i quattro angoli del pianeta. Il vostro compito sarà disporre le truppe sul campo, fanteria, carri armati, unità di ricognizione e via discorrendo, prendere le decisioni giuste al momento giusto e preoccuparvi di diventare generale dell'esercito.
La più interessante peculiarità del titolo consiste nella possibilità di giocare utilizzando comandi vocali per impartire ordini ai soldati, per selezionare le armi e tutto il resto. Stando a quanto riferito dai programmatori, per portare a termine WoS si potranno accantonare mouse e tastiera, e limitarsi a parlare al microfono del PC. In ogni caso, l'utilizzo delle periferiche convenzionali permetterà di selezionare più rapidamente le unità e assegnare ordini in maniera più veloce tramite le usuali scorciatoie. Whoa!

The Regiment, antiterrorismo griffato Konami

Konami of Europe sta lavorando ad un nuovo titolo tutta azione per PC e PlayStation 2, il cui nome provvisorio è The Regiment, e che dovrebbe vedere la luce nel 2005; mosso dal motore di Unreal, il gioco offrirà una delle solite varianti sul tema "terroristi contro soldati buoni", che questa volta saranno gli operativi del S.A.S., nucleo speciale al servizio di Sua Maestà. Le numerose missioni di cui si compone The Regiment saranno basate su rapporti e scenari reali forniti da ex soldati delle stesse forze speciali, e si focalizzeranno sulla guerriglia urbana e sugli scontri ravvicinati. La squadra di cui il giocatore prenderà il comando sarà composta da quattro unità, da equipaggiare a dovere per fronteggiare le emergenze che di volta in volta si pareranno davanti: salvataggio di ostaggi, liberazione dell'ambasciata iraniana (incidente avvenuto realmente nel 1980), terroristi che si sono impossessati della metropolitana, e via di questo passo.

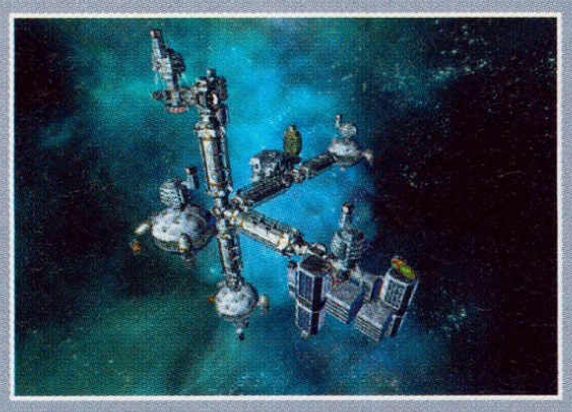
Alcune missioni sono state progettate in collaborazione con l'ex istruttore dei SAS Rhett Butler e John MacAleese - veterano dell'operazione all'ambasciata iraniana.

Heart of Empire: Rome

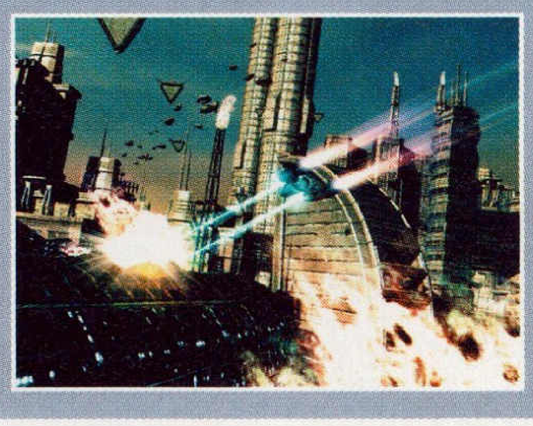
Avete voglia di tuffarvi nuovamente nel periodo d'oro della nostra penisola, ai tempi dell'impero romano, con un robusto city builder arricchito da componenti manageriali tipiche di un tycoon game?

Beh, sappiate allora che la Deep Silver sta sviluppando Heart of Empire: Rome (titolo provvisorio), previsto per la prossima estate.
Cosa possiamo dire, con le poche informazioni attualmente disponibili? Che in HoE il nostro compito sarà nientemeno che quello di fondare e far crescere l'Urbe, portandone la stella al massimo splendore; il motore grafico tridimensionale consentirà di apprezzare in ogni dettaglio le splendide architetture dell'epoca, grazie anche alla completa libertà di movimento, con visuale in soggettiva del singolo cittadino, fino alle visuali globali su una città che vantava centomila abitanti. Vae victis! (sic)

L'angolo del pacco (X2, Sacred, Asheron's Call)



La Egosoft e la Deep Silver hanno annunciato X2 - The Return, imminente espansione per il loro simulatore di combattimento spaziale, che dovrebbe vedere la luce il prossimo mese di febbraio. Al grido di "more of the same", l'add-on conterrà una nuova campagna single player che porterà i giocatori a esplorare nuove regioni dello spazio sterminato del gioco, con l'aggiunta di nuovi elementi di gameplay e di gestione dei commerci. Al momento non sono stati rilasciati altri dettagli, accontentatevi di un paio di artwork e morta lì.
Qualche informazione in più c'è invece riguardo l'add-on commerciale di Sacred intitolato Underworld, la cui uscita è prevista per l'inizio del 2005. L'espansione prenderà avvio laddove il gioco originale si era interrotto, continuando a raccontare la storia del regno di Ancaria, che adesso deve affrontare una terribile minaccia proveniente dai suoi più nascosti recessi. Il giocatore si troverà così a esplorarne il mondo sotterraneo, fino a giungere al terribile Portale dell'Inferno. In Underworld debutteranno due nuovi personaggi (Nano e Succubus), mostri, PNG e boss di fine livello, oggetti e set di armature inediti e un restyling dell'interfaccia utente.
Ha finalmente un nome la nuova espansione di Asheron's Call, il MMORPG della Turbine Entertainment, prevista per la fine dell'anno. AC: Throne of Destiny conterrà un corposo aggiornamento al motore grafico, con supporto per le DirectX 9 e con cinquemila texture ridisegnate da zero. I giocatori più esperti avranno il loro bel daffare, dal momento che il "cap" di livello è stato aumentato a 261; faranno inoltre la loro comparsa alcuni artefatti che potranno essere usati, a seconda del caso, una sola volta o all'infinito, e i cui benefici verranno persi in caso di morte del personaggio. Il tutto, ovviamente, confezionato in un'avventura nuova di pacca.



giapponese Optware ha recentemente annunciato di essere riuscita a registrare e riprodurre un film memorizzandolo su un disco da 1 Terabyte, in sostanza un supporto grande quanto 200 e passa DVD da 4,7GB. Per arrivare a tale risultato Optware ha utilizzato un disco registrabile olografico, sfruttando una tecnologia non proprietaria chiamata Collinear Holographic Data Storage System, che combinerebbe un sistema di registrazione olografico e uno di tipo meccanico sostanzialmente identico a quello adottato dai tradizionali lettori di CD e DVD, mantenendo pertanto anche il pregio dell'economicità. I capi di Optware non hanno mancato di affermare quanto siano orgogliosi del risultato raggiunto, e che il successo del test sarà il punto di partenza per arrivare abbastanza velocemente alla commercializzazione di massa di sistemi capaci di leggere e scrivere su olodischi. Tanto per farvi un'idea sulla portata della cosa, sappiate che i dischi olografici da 1 Terabyte proposti da Optware possono essere letti ad una velocità di 1 Gigabit per secondo, cioè una velocità circa quaranta volte superiore a quella dei lettori DVD più veloci. Uno dei vantaggi principali offerti dalle tecnologie olografiche sarà proprio quello di fornire elevati transfer rate, velocità che nel caso dei dischi DVD è però tuttora condizionata dai limiti meccanici delle unità di lettura. Optware non è però l'unica azienda che si sta movendo verso gli olodischi, visto che già un paio di anni or sono anche InPhase Technologies, ad esempio, aveva presentato dischi olografici capaci di contenere fino a 100GB di dati in un solo supporto. **Kikko**

● I cybercop antispam finalmente in azione

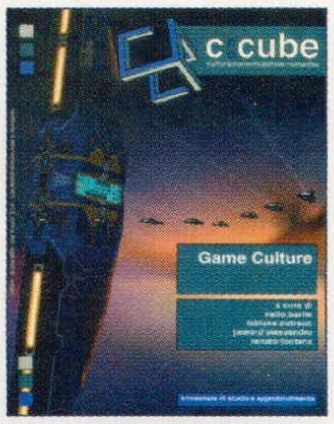
Tra la fine dello scorso Agosto e l'inizio di settembre ha preso forma negli States una corposissima operazione in grande stile lungo tutti i territori dalla East alla West Coast, volta a ridisegnare la mappa delle attività illegali attraverso il marasma di bit quale è l'internet di questi ultimi tempi. L'operazione portata a termine dai cybercop statunitensi è stata pubblicamente denominata Slam Spam e, come il nome stesso vi può aver indicato, ha scoccato i suoi strali principalmente nei confronti dei grandi spammer, coloro che cioè inondano le mailbox di tutto il mondo con pubblicità non richiesta, avente soprattutto come oggetto prestiti in denaro ai limiti dell'usura, piuttosto che direct link a siti pornografici.
L'operazione Slam Spam ha potuto prendere abbrivio con una certa potenza in virtù di una severa legge antispam proposta e approvata dal governo Bush (che finalmente sia riuscito a farne una giusta? NdK), grazie alla quale il dipartimento della Giustizia non ha avuto esitazione nello sguinzagliare i propri cybersegugi, operando numerose perquisizioni e arrestando più di un centinaio di persone, in quella che appare come la più massiccia azione di questo tipo mai portata avanti negli Stati Uniti.
Nel mirino degli investigatori sono finiti in

VOCI DI CORRIDOIO

Sonic Heroes sbarca su PC

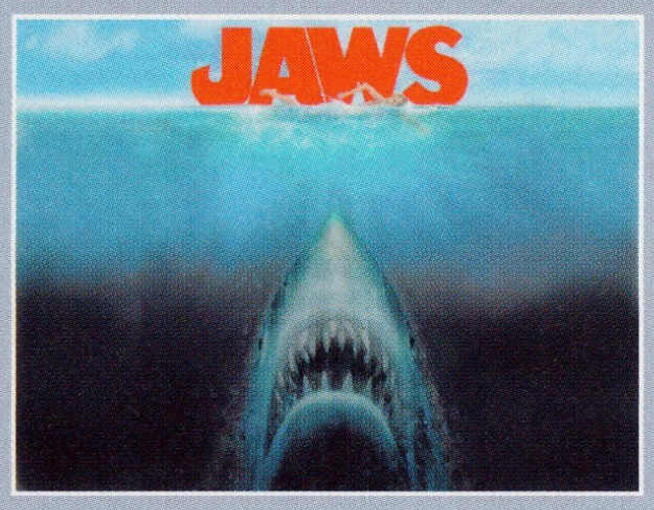
Gioiscano gli appassionati di Sonic invidiosi dei possessori di console che hanno potuto sollazzarsi con Sonic Heroes su Xbox, PS2 e Gamecube:
Sega ha infatti annunciato l'intenzione di convertire il popolare platform anche per PC, dopo il successo di Sonic's Adventure DX, recensito dal Mao qualche mesetto addietro. L'uscita del gioco è prevista per il mese di novembre, settimana più, settimana meno.
Sonic Heroes impegnerà il giocatore nel controllo contemporaneo di tre personaggi, ciascuno caratterizzato da una particolare abilità (velocità, forza e volo), impegolati in quattordici giganteschi livelli per cercare di mettere fine ai piani del nemico di Sonic per antonomasia, il terribile Dr. Eggman. Non mancheranno numerosi mini-game (anche multiplayer) per spezzare il ritmo e dare un po' di varietà al tutto.

Game culture: i videogiochi diventano libro



Dalla collaborazione tra l'Università della Sapienza di Roma e Nokia nasce Game Culture (136 p., € 15), libro della collana C:Cube (cultura: comunicazione: consumo), dedicato al mondo dei videogiochi. Curato da Nello Barile, Fabiana Cutrano, Jaime D'Alessandro e Renato Fontana, "Game Culture" (questo il nome della pubblicazione) propone i saggi di coloro che attualmente sono in prima fila nel mondo dell'intrattenimento elettronico in Italia, con lo scopo di analizzare la cultura dei videogame in ogni sua sfaccettatura e spiegarne i mutamenti in corso.
Oltre a una breve storia dei videogiochi curata dal sottoscritto (breve nel senso che la mia era molto più lunga ma è stata tagliata – che strano, eh?), sono presenti tra gli altri i saggi di Francesco Alinovi, Matteo Bittanti, Alessandra Contin, Gianni Canova, Andrea Cuneo, Jaime D'Alessandro, Diego Malara e Sergio Pennacchini. Si tratta di una lettura indubbiamente interessante, anche se in alcuni casi non scorrevole in virtù di un tono particolarmente accademico che pervade l'intera pubblicazione. Spesso poi gli spunti paiono solo abbozzati e meriterebbero maggiore spazio, ma nonostante questo alcuni saggi meritano di essere letti: cito tra questi il confronto tra la scuola europea, giapponese e americana nei videogame e i loro riferimenti culturali, l'articolo sull'illusione del mercato di massa, la propaganda politica all'interno dei giochi, le due anime della grafica e l'ingresso dei linguaggi cinematografici. **SS**

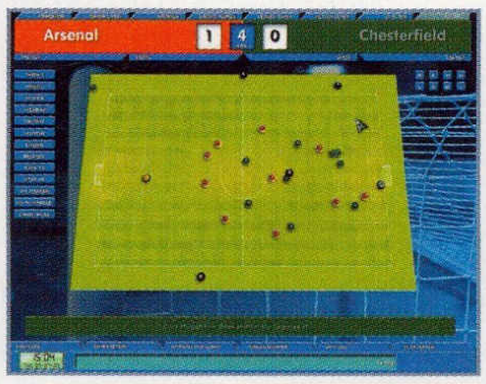
Un gioco sullo Squalo?



La Majesco ha acquistato i diritti per lo sviluppo di videogiochi tratti dal film Lo Squalo (Jaws) di Steven Spielberg, che il prossimo anno festeggerà i trent'anni della sua uscita nelle sale cinematografiche di tutto il mondo. Il primo gioco della (probabile) serie dovrebbe uscire in concomitanza con la lieta ricorrenza, per celebrare la quale la pellicola verrà riproposta (adeguatamente restaurata) nei cinema.
In Jaws il giocatore si divertirà a impersonare un grande Squalo Bianco in preda a una fregola predatoria causata dalle emanazioni inquinanti di macchinari sottomarini per le trivellazioni petrolifere: il suo compito sarà quindi quello di cacciare i minatori con ogni mezzo (e con ogni dente), risolvendo al tempo stesso alcuni semplici puzzle. Una svolta ecologista alquanto azzardata, se mi permettete.
A occuparsi dello sviluppo sarà la Appaloosa, già specializzata in titoli sottomarini: suo infatti è il divertente Ecco The Dolphin uscito qualche tempo fa per Genesis, Dreamcast e PS2, e che promette di implementare una serie di spettacolari quanto improbabili "mosse" per lo squalo: salti, scodate, piroette subaquee e altro ancora.

ERRATA CORRIGE

Per uno sfortunato errore dello stampatore, le foto pubblicate nel reportage dedicato a Championship Manager apparso sul numero scorso sono sbagliate. Su TGM Online potrete trovare la versione originale, in formato PDF, dell'articolo. Per chi si fosse perso il reportage, ricordiamo che Championship Manager 5 rientra nella categoria dei manageriali calcistici e può contare su un pubblico di appassionati molto ampio. La quinta versione del simulatore, che non dovrebbe essere troppo lontana dagli scaffali, introduce notevoli migliorie a un apparato che, a detta di molti, poteva già essere considerato "quasi" perfetto.
ToSo



battuta coloro che gestiscono con enormi profitti le cosiddetta fabbriche dello spam, vale a dire aziende il cui scopo è (o per meglio dire "era") quello di promuovere per conto terzi svariate tipologie di prodotti attingendo senza pudore a macroliste di milioni d'indirizzi e-mail, per lo più ricavati attraverso l'infingardo strumento dei software spyware. Alcuni degli indagati sembrerebbero peraltro essere eminenti esponenti del mondo dei "virus writers", oltre che "phishingers", vale a dirsi autori di vere e proprie truffe utilizzando come veicolo per le proprie nefandezze proprio la posta elettronica. Al momento nel quale scrivo pare che ci sia una seconda ondata di arresti e perquisizioni in corso, pertanto è plausibile che nelle voci di corridoio del prossimo mese vi possa fornire maggiori ragguagli in merito. Una cosa è però certa: la mia casella di posta è inondata di nefandezze se è possibile ancora più di prima, pertanto la strada all'annientamento della piaga dello spam mi pare davvero ancora lunga e tortuosa. **Kikko**

● Quando la telefonata non s'ha da fare!

In bella scioltezza vi smorzo un po' la tensione delle seriose ultime voci, dandovi una breve ma divertente notizietta di pseudo-gossip che starebbe forse meglio sulle pagine della cronaca di qualche giornaletto locale, ma che mi ha divertito a tal punto che non sono riuscito a tenerla per me. Nella umidissima Florida è di recente stata approvata una legge per limitare l'uso smodato del cellulare, soprattutto nelle situazioni laddove lo stridente squillo di una suoneria vada a divenire disturbo alla quiete della situazione. Sarà capitato a tutti, credo, di aver avuto moto di disappunto trovandosi al cinema, a teatro o in una chiesa durante una funzione religiosa, qualora la purezza del momento sia stata rovinata dalla ultimo pezzo disco riprodotto malamente dal microparlante di un cellulare. Florida dicevo: ebbene, due persone che si trovavano al cinema pare si siano amorevolmente messe a rispondere a una chiamata e a chiacchierare al cellulare durante le scene clou del film. Avvicinate dalle maschere che gentilmente chiedevano di interrompere immediatamente la conversazione, per non recare danno alle altre persone in sala, questi hanno bellamente risposto picche, ritrovandosi poi a dover affrontare dopo qualche minuto la stessa situazione in presenza di due poco malleabili poliziotti. I due maleducati avventori del cinema non solo non hanno interrotto la telefonata in corso, ma hanno anche avuto l'ardire di sollecitare i poliziotti a infilarsi i manganelli laddove il sole raramente batte. Apriti cielo! Un paio di manganellate ben assestate (con il prezioso ausilio di uno speciale spray al pepe in dotazione ai poliziotti della Florida) hanno ridotto alla ragione i due furbastri i quali, credo fermamente, stiano tuttora passando le loro notti in gattabuia chiedendosi chi accidenti glielo ha fatto fare di lasciare l'infernale cellulare acceso durante la proiezione. **Kikko**

Un nuovo atto di guerra da Atari

Il publisher francese pubblicherà in primavera un nuovo strategico in tempo reale, chiamato Act of War: Direct Action, sviluppato dalla Eugen Systems in collaborazione con Dale Brown, romanziere statunitense autore di diversi best seller ed esperto militare. Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano, e vedrà protagonista una forza scelta dell'esercito americano impegnata nello sventare un piano per lo sconvolgimento dell'ordine mondiale: conflitti su larga scala, intrighi internazionali e suspense saranno gli ingredienti predominanti di questo nuovo RTS.

Sarà possibile giocare in prima persona o seguire lo svolgimento dell'azione con la consueta visuale a volo d'uccello; i combattimenti saranno ambientati in località come San Francisco, Washington, Londra e Mosca. Alla campagna single player si affiancheranno le consuete modalità multiplayer fino a otto giocatori in skirmish.

EA svilupperà Batman?

Dopo Catwoman, Electronic Arts non sembra decisa a mollare la presa sui supereroi che trionfano al botteghino, e ha annunciato l'intenzione di sviluppare un titolo basato su Batman Begins, quinto film del cavaliere oscuro diretto dal Christopher Nolan di Memento e Insomnia, e che vede protagonista insieme al carismatico Christian Bale nei panni di Bruce Wayne/Batman anche Michael Caine, Liam Neeson, Morgan Freeman, Gary Oldman e Rutger Hauer; un cast a dir poco stellare per uno dei film più attesi del prossimo anno. Per il momento, vi avvertiamo, si tratta solo di un pettegolezzo non ancora confermato (ma neppure smentito) dal publisher americano; e tanto per rimanere nel campo delle ipotesi, si tratterà quasi certamente di un action adventure in tre dimensioni sviluppato per tutte le piattaforme ludiche, dal PC al GameBoy, da far uscire più o meno in concomitanza con la pellicola. Scommettiamo?

City of Heroes, libri e videogiochi

Il publisher NCsoft, lo sviluppatore Cryptic Studios e la casa editrice statunitense CDS hanno firmato un accordo per la pubblicazione di una serie di romanzi basati sull'universo di City of Heroes (www.cityofheroes.com), il MMORPG dei supereroi disponibile da qualche mese negli Stati Uniti. Il primo romanzo, previsto per la fine del 2005, si intitolerà The Web of Arachnos, e racconterà le origini di Statesman, l'eroe principale di Paragon City, concentrandosi al tempo stesso sulle vicende che hanno portato alla nascita di alcuni dei più importanti "villain" presenti nel gioco. Altri romanzi potranno vedere la luce negli anni successivi, in funzione del successo del primo libro e della "tenuta" del gioco (che al momento conta quasi 200.000 abbonati nel Nord America).

Di City of Heroes è disponibile da qualche tempo anche una serie a fumetti, scritta da uno dei designer originali, Rick Dakan, disegnata da Brandon McKinney (Switchblade Honey, Planet of the Capes) e colorata da Moose Bauman (Action Comics, Green Lantern). Un'idea probabilmente più azzeccata di quella dei libri, vista anche la peculiare caratterizzazione del gioco, ispirata proprio agli albi americani.

In lavorazione The Fall - Last Days of Gaia

In attesa di Fallout 3, The Fall - Last Days of Gaia, potrebbe saziare gli appetiti di chi vive di cyberpunk e scenari apocalittici: ambientato nel 2083, dopo che una catastrofe ecologica ha spazzato via quasi del tutto la razza umana dalla faccia della terra, The Fall vi vede impegnati per la sopravvivenza in un mondo quantomai inospitale, nel quale le gang controllano i pochi avamposti rimasti in piedi. Il vostro compito, a parte rimanere vivi, sarà supportare un'organizzazione chiamata "Government of the New Order", che si prefigge l'obiettivo di riportare la civiltà nella desolazione del pianeta Terra, restituendo ai suoi abitanti acqua, cibo e i servizi di prima necessità. Per far questo dovrete radunare un manipolo di volontari ed equipaggiarli a dovere (scegliendo tra oltre trecento tipi di armi e armature), affrontando le varie quest che vi attendono.

Il gioco si basa su un motore treddì abbastanza evoluto, seguirà una trama non lineare, e offrirà ampie possibilità di interazione con l'ambiente (per esempio, scavare per cercare l'acqua, cacciare animali per nutrirsi, guidare i veicoli, ecc.); la telecamera sarà completamente mobile e con diverse prospettive di gioco, dalla terza persona all'isometrica. The Fall è previsto per il prossimo autunno; sito ufficiale www.the-fall.com.

VOCI DI CORRIDOIO

● Importanti sviluppi sulla vicenda dei dialer gonfiabolletta

La vicenda dei dialer autoinstallanti che, per mezzo di una connessione via modem analogico, si connettevano a numeri a pagamento, gonfiando a dismisura le bollette dei poveri malcapitati, è cosa nota più o meno a tutti. Anche noi di TGM in questa sede ne abbiamo spesso disegnato le pindariche pennellate a colpi di accuse e contraccuse tra le varie parti in causa (utenti danneggiati, Telecom, gestori dei numeri a pagamento, ecc…) costatando come, a fronte del classico giochino dello scaricabarile, l'unica parte in causa a stare davvero dalla parte degli utenti pare sia la solerte ADUC, una delle associazioni di consumatori che più ha preso a cuore il problema. Gli ultimi sviluppi, se mai ce ne fosse stato bisogno, spargono ancora maggiore benzina sul fuoco alimentando ulteriormente il sospetto che non siano solo i gestori dei dialer coloro che vogliano speculare sull'accaduto. Quando era esplosa la vicenda, Telecom aveva invitato solertemente i clienti lesi a mandare un fax segnalando l'accaduto, di modo che l'azienda potesse, previa presentazione di regolare denuncia alla Polizia Postale, attivare la restituzione di quanto indebitamente pagato ai dialer.

Al di là del fatto che alcuni degli utenti, nonostante abbiano provveduto ad adempiere a quanto suggerito da Telecom, si siano visti comunque tagliati la linea per morosità, restavano molti dubbi sul tale tipo di soluzione. La stessa ADUC aveva invero consigliato, quasi un anno fa, con un comunicato stampa di "inviare a Telecom una raccomandata A/R (che ha valore di legge come messa in mora) in cui si sostiene che sulla propria linea c'è stata un'immissione esterna, e su questa base chiedere il rimborso delle cifre addebitate, da accreditare sulla bolletta successiva. Inoltre si dovrà chiedere la disattivazione alla fonte dei numeri 70X etc sottolineando che se di questa richiesta non si riceverà riscontro entro 15 giorni si adiranno le vie legali davanti al giudice di pace. La bolletta incriminata andrà pagata integralmente nei tempi dovuti, e così si eviterà il possibile distacco della linea per morosità da parte di Telecom. La denuncia che Telecom consiglia, non andrà presentata perché altrimenti ci si accollerebbe la responsabilità di quanto accaduto. …MAI usare il fax, perché l'unica certificazione di aver fatto quanto si dice, può essere solo se si usa la raccomandata A/R".

Ultimamente, coloro che avevano optato per la soluzione suggerita da Telecom, si sono visti recapitare una lettera nella quale l'azienda di telefonia nazionale chiede di sapere se, sulla base della denuncia presentata, l'autorità giudiziaria abbia o meno disposto il rinvio a giudizio degli imputati (i gestori dei dialer) "per l'accertata frode". Telecom rende noto nella sibillina missiva che, in mancanza di risposta dell'utente, prenderà contatto direttamente con l'abbonato "per la

Warner Bros. compra Monolith

Il gigante dell'intrattenimento Warner Bros., già possessore di una quota di minoranza della software house, ha completato l'acquisizione della Monolith Production, che da ottobre opererà sotto l'egida della divisione ludica della compagnia, la Warner Brothers Interactive Entertainment (WBIE), fondata dall'ex CEO della stessa Monolith Jason Hall (che ha ceduto l'intero pacchetto azionario in suo possesso).

La Monolith ha realizzato in passato titoli come Alien vs. Predator 2, Tron 2.0 e la serie No One Lives Forever e attualmente sta lavorando a The Matrix Online; i termini commerciali dell'accordo, che verrà concluso il prossimo primo ottobre,

Vivendi si butta su Scarface

Dopo averne acquisito la proprietà, Vivendi Universal Games ha firmato un accordo con la Radical Entertainment per lo sviluppo di un videogioco basato su Scarface, il classico del 1983 di Brian de Palma con Al Pacino nei panni di un boss malavitoso di Miami, nel quale il giocatore vestirà i panni del protagonista Tony Montana.

Lo sceneggiatore David McKenna (American History X, Get Carter, Blow e S.W.A.T.) si occuperà della sceneggiatura originale, con le ambientazioni e le tensioni politiche e sociali di quel periodo; nel tentativo di ricostruire il suo impero in rovina, Montana dovrà muoversi per le strade di Miami, le Florida Keys e le Bahamas, vedersela con criminali e malviventi di ogni risma per procurarsi informazioni, negoziare "affari", contrabbandare roba, scontrarsi con le gang rivali e gli agenti della DEA, il tutto in una cornice tridimensionale all'ultimo grido, come si conviene ad uno shooter in terza persona. Il gioco dovrebbe vedere la luce alla fine del prossimo anno.

Oltre il bene e il male...
ora sei parte di entrambi.

**Completamente tradotto in italiano, è arrivato Beyond Divinity:
il fantasy RPG che vanta una quantità di riconoscimenti davvero impressionante.**

Tutti i marchi e i nomi citati sono di proprietà dei legittimi aventi diritto.

BEYOND DIVINITY™

"Un visionario RPG Fantasy erede ideale di Divine Divinity da cui si distacca grazie all'ottima grafica 3D. Un must per tutti gli appassionati" PC FUN
"Un sequel atteso in grado di tenere incollati al monitor per ore" GAME REPUBLIC
"Si tratta di un ottimo prodotto sia per i fan del precedente episodio sia per quanti vogliano cimentarsi con una solida esperienza di gioco su PC" GAMESPOT

PC CD ROM

LARIAN studios

RPGDot 2002 Awards

LEADER
www.leaderspa.it

Apre i batteti Until Uru

Dopo l'inaspettato fallimento di Uru Live, molti giocatori sono rimasti senza un punto di riferimento per quanto riguarda la componente multiplayer della nuova avventura della Cyan Worlds; la software house ha così deciso di dar vita ad una sorta di "centro di aggregazione" per avventurieri online, realizzando il portale Untìl Uru (plasma.cyanworlds.com) che, parole degli sviluppatori, "è un respiro, un fantasma di quello che è stato Uru. È un battito che continuerà a pulsare fino a quando Uru potrà nuovamente crescere". In pratica, la Cyan Worlds non ha fatto altro che "ufficializzare" l'esistenza delle numerose shard e server privati che hanno vissuto sulla rete in questi mesi, e che continuano ad essere gestiti dagli appassionati.
Come specifica molto bene il disclaimer in home page, non si tratta di una riedizione dell'ormai defunto Uru Live; non ci sono nuove aggiunte al gioco, nessuna modifica o miglioramento, nessun aggiornamento e update di sorta. In Untìl Uru i giocatori si muoveranno negli stessi mondi del titolo originale, con i suoi pregi e i suoi difetti. Non ci sono neppure shard ufficiali gestiti da Cyan Worlds, Ubisoft o chiunque altro.

Alessandro il Grande conquista UbiSoft

Il publisher francese ha annunciato lo sviluppo di un nuovo strategico in tempo reale basato sulla licenza di Alexander, il nuovo film di Oliver Stone ispirato alla vita del più grande conquistatore di tutti i tempi; come vuole tradizione, il titolo dovrebbe uscire in concomitanza con la pellicola, il cui arrivo nelle sale cinematografiche statunitensi è previsto per novembre.
Il gameplay sarà sufficientemente bilanciato da far contenti sia gli hardcore gamer che cercano nuove sfide, sia i neofiti che per la prima volta si avvicinano al genere; inutile dire che nel corso delle diverse missioni il giocatore avrà modo di ripercorrere le imprese e le battaglie di Alessandro, apprendendone e sfruttandone le tattiche militari.
"Siamo particolarmente entusiasti di portare la grandezza e il mito di Alessandro nell'arena dei videogiochi, ha commentato Laurent Detoc, direttore esecutivo della divisione nordamericana di Ubisoft; il nostro team di sviluppo lavorerà con Oliver Stone per essere sicuro di catturare l'essenza del film. Il gioco conterrà le musiche di Vangelis, che ha firmato anche la colonna sonora della pellicola, spezzoni e altre piccole chicche che non ci vengono svelate". "Alexander fu probabilmente il più grande stratega di tutti i tempi, ha detto Oliver Stone; tutte le strategie e le tattiche del condottiero sono state ricreate da Ubisoft; i giocatori avranno veramente la possibilità di conquistare e perdere imperi. Non vedo l'ora di giocarci".

definizione del reclamo", e mette in risalto che fino a quando ciò non addiverrà "restano sospese le azioni di recupero del credito degli importi". Ora, non so che ne pensiate voi, ma in soldoni mi pare di capire che il significato possa più o meno corrispondere a "non avete recuperato i soldi in quanto parte lesa? Affaracci vostri! Ocio che tra un po' passiamo a battere cassa!". Lo stesso pensiero è stato formulato ufficialmente dalla ADUC: "Gli imputati di accertata frode sono nella maggior parte dei casi ignoti, oppure con domicili in località tipo Papuasia, isoletta/Stato dei Carabi o del Pacifico.
E non ci risulta che lo status di "ignoto" nel frattempo sia cambiato per alcuno, oppure che la "giustizia postale" italiana sia arrivata in Papuasia, etc.. La richiesta di Telecom di informarsi sullo stato dei fatti è solo fumo negli occhi per accreditare il proprio presunto interessamento dalla parte dell'utente oltre ad una perdita di tempo per l'utente stesso, perché se le indagini fossero terminate il denunciante ne avrebbe avuto notifica, e sulle indagini in corso non si possono avere informazioni. Questo vuol dire che la prossima comunicazione di Telecom a questi utenti sarà la richiesta del pagamento di quanto era stato decurtato dalla bolletta, gravato ovviamente di interessi e more, pena il distacco della linea".
Sarà, ma la vedo davvero brutta per chi si è imbattuto in questo brutto affare. Beata ADSL!
Kikko

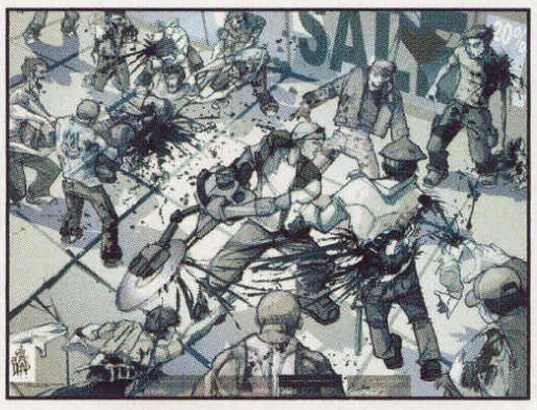
Longhorn pronto nel 2006

Dopo la discussa pubblicazione del SP2 per WindowsXP (che a me, francamente, ha reso il sistema decisamente più stabile e protetto), finalmente la Microsoft può concentrarsi sul completamento del prossimo sistema operativo dal nome ancora provvisorio di Longhorn.
Bisogna dire che inizialmente Longhorn era previsto per il tardo 2004, ma lo sforzo profuso da Microsoft per premiare gli utenti XP con un Service Pack finalmente all'altezza ha fatto slittare in avanti il debutto del nuovo OS a data da destinarsi. O meglio, proprio in questi giorni lo zio Bill ha ufficializzato la commercializzazione di Longhorn per il tardo 2006.
Al fine però di rispettare il termine prefissato, Microsoft dovrà posticipare al primo Service Pack l'introduzione di uno dei componenti chiave di Longhorn. Sto parlando del nuovissimo file-system WinFS, che dovrebbe soppiantare NTFS e integrare funzionalità avanzate per l'organizzazione e la gestione dei dati. La versione server di Longhorn vedrà invece la luce a fine 2007, in modo da poterla pubblicare direttamente con il nuovo file-system senza necessità di aggiornamenti successivi. La pazienza, si sa, è la virtù dei forti.
Kikko

VOCI DI CORRIDOIO

McGee scriverà il gioco più violento di sempre

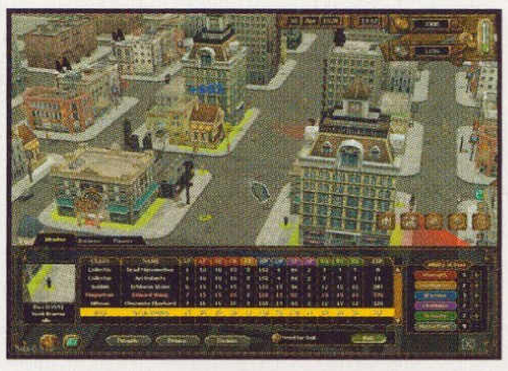
Il geniale American McGee, già autore dello strepitoso Alice, attualmente impegnato nella sua personale rivisitazione del mondo di Oz e al lavoro su Scrapland insieme alla Enlight Software, ha annunciato una nuova collaborazione con la Asylum Entertainment che porterà sui nostri videogiochi un vecchio progetto di George Romero (il regista, non il game designer, con il quale ha collaborato tra l'altro in DooM e Quake II) chiamato City of the Dead, e che lo stesso McGee non esita a definire "il gioco più gore che sia mai stato prodotto".



In un post sul suo sito ufficiale (www.americanmcgee.com), McGee non nasconde il suo amore per gli zombie e il lavoro di Romero, che avrebbe dimostrato interesse per un suo personale coinvolgimento nel progetto... Yum! La faccenda si fa "spessa"! Aspettiamo novità!

Miii, è arrivata la Cosa Nostra...

In tempi di hype esasperato e di attese spasmodiche, a suon di screenshot centellinati e annunci prontamente ritrattati, ogni tanto succede ancora che all'improvviso si manifesti un titolo totalmente sconosciuto: ad esempio, avevate mai sentito parlare di "The Boss: La Cosa Nostra", sviluppato addirittura da uno studio coreano, la Heksplex Entertainment? Che cosa ne sappiano loro di siciliani in America negli anni '20 e '30 è tutto da scoprire; bisogna dire però che la filmografia relativa (per tacere di videogiochi come lo stesso Mafia) è più che sufficiente a fornire l'ambientazione di massima per un gioco che, così a occhio, non si sogna certo di esulare dai classici luoghi comuni sull'onore, i camion pieni di whisky di contrabbando, i tradimenti inaspettati e le sventagliate di mitragliatore Thompson.



Il giocatore sarà chiamato a controllare i destini di una "famiglia" mafiosa e potrà gestire racket, contrabbando, estorsioni varie e compagnia bella. Non mancheranno le guerre tra bande e le classiche sparatorie che potranno anche coinvolgere un bel po' di brutti ceffi.
Per maggiori informazioni, precipitatevi alla pagina www.heksplex.com/boss.htm.

PC CD-ROM

"un titolo di cui nessun giocatore potrà fare a meno."
- worthplaying.com -

TU SEI IL GIUDICE, LA GIURIA, IL GIUSTIZIERE...E ANCHE L'IMPUTATO!

Alpha Black Zero

Intrepid Protocol

www.e2publishing.net/games/abz

Distribuito in Italia da: NEWAVE ITALIA s.r.l. - Via Baccio da Montelupo 62 - 50142 FIRENZE - Tel. 055.7326048

SID MEIER'S

PIRATES!

COMING SOON... AUTUNNO 2004

PC CD-ROM

DEVELOPED BY FIRAXIS GAMES

www.pirates-game.com

www.atari.it

ATARI

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

QUAKE IV

PREVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

SVILUPPATORE
Raven Software

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2005

SITO
www.ravensoft.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online per sapere le ultime novità su Quake IV, e scaricare il fan-movie!

Ancora non si è spenta l'eco per l'uscita di DooM 3, che un altro brand storico della id Software torna a fare capolino. Prepariamoci a scaldare il railgun, perché il quarto episodio di Quake sta per arrivare (e non farà prigionieri...)!

PREVIEW

Per i 'quakers' più attenti non è di certo una novità: che sarebbe uscito un quarto episodio di Quake lo si sapeva (o, per lo meno, lo si sperava ardentemente in spasmodica attesa) fin dal lontano 2001, quando fu lo stesso John Carmak (leader indiscusso di id Software) ad annunciarlo a una piccola folla di giornalisti in delirio. E, già da allora, si sapeva anche che a occuparsi della sua programmazione non sarebbe stato il team interno dell'id, impegnato com'era a creare DooM 3, bensì i virtuosi ragazzi della Raven Software, una società che può vantare con id una lunga, duratura e sincera amicizia, iniziata ai tempi di Wolfenstein 3D e solidificata da una vasta produzione di successi che, in un modo o nell'altro,

SI È SAPUTO SUBITO CHE A OCCUPARSI DI QUAKE IV NON SAREBBE STATO IL TEAM INTERNO DELL'ID, BENSÌ I VIRTUOSI PROGRAMMATORI DELLA RAVEN SOFTWARE

▲ Un incredibile scontro a fuoco. I marine al centro hanno volti ed espressioni differenti.

▲ Un enorme e tetro portone, da cui partono delle condutture. Cosa ci sarà oltre quella tonnellata di acciaio?

impiegavano un motore grafico firmato da Carmak e compari. Basti pensare per esempio a Heretic e a Hexen, o, più recentemente, a titoloni d'indubbia caratura come Soldier of Fortune 2, Star Trek Voyager: Elite Force, o Jedi Knight II: Jedi Outcast. In ognuno di essi il "marchio" delle tecnologie che animavano i vari episodi di DooM e di Quake era evidente. Non ci deve stupire, quindi, se id e Activision hanno deciso di affidare a questa valente software house i destini di un gioco così importante.

Un gioco che soprattutto i fan dei primi due episodi chiedevano a gran voce.

IL FILO SPEZZATO

Quake IV non sarà un seguito o, peggio, una semplice espansione di Quake III Arena. Il terzo capitolo della serie, infatti, era nato allo scopo di cavalcare l'onda del successo della modalità multiplayer, e di proporre un videogioco che diventasse una pietra miliare nel genere. Non c'è alcun dubbio che l'obiettivo sia stato centrato, ma chi ha giocato i primi due episodi, forniti di una trama per lo meno un po' più spessa di un semplice "armati e sbudella tutti gli altri", è rimasto un po' deluso dalla mancanza di una vera e propria modalità a singolo giocatore, una storia, insomma, tutta da giocare. Così, Quake IV comincia esattamente laddove finiva Quake II, con l'esercito degli alieni Strogg in piena fase di riorganizzazione, e la Terra pronta a sferrare un attacco al pianeta Stroggos, la vera origine di tutti i mali. Insomma, se in Quake II il nostro pianeta cercava disperatamente di resistere all'assedio alieno, nel quarto episodio saremo noi esseri umani a condurre un attacco contro le forze nemiche. Forze che, manco a dirlo, si sono subito riprese dallo shock della distruzione del loro Makron, una sorta di cervello collettivo che ne regolava le attività, grazie alla realizzazione di un nuovo Makron ancora più potente e letale. Toccherà dunque a noi giocatori, reduci dal precedente successo, rimettere nuovamente le cose a posto, scrivendo definitivamente la parola 'fine' in questa vicenda. Fortunatamente, però, stavolta non saremo soli...

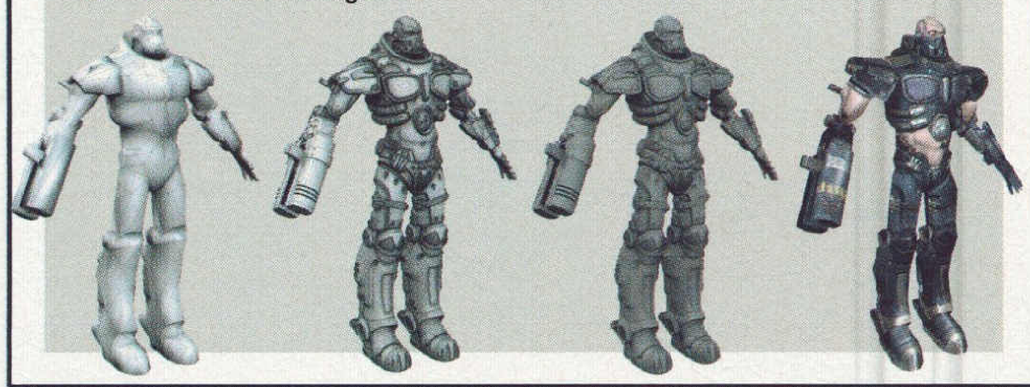
SE IN QUAKE II IL NOSTRO PIANETA CERCAVA DISPERATAMENTE DI RESISTERE ALL'ASSEDIO ALIENO, NEL QUARTO EPISODIO SAREMO NOI A CONDURRE UN ATTACCO CONTRO LE FORZE NEMICHE

IN SQUADRA CONTRO IL NEMICO

Per distruggere definitivamente la razza aliena, l'umanità ha fatto le cose in grande stile, e così ci ha spediti assieme ad altri marine a combattere sul pianeta Stroggos, fornendoci tutte le armi necessarie, una squadra su cui fare affidamento e, grande novità per Quake, numerosi veicoli da guidare, per spostarsi da una posizione all'altra. Ciò lascia dunque presagire una notevole libertà di movimento e una scelta tattica decisamente più ampia rispetto ai primi episodi, nonché un tipo di azione più varia. Purtroppo i programmatori della Raven non si sono sbottonati più di tanto sul sistema di gioco, ma il fatto che esista una squadra di soldati con

DAL WIREFRAME AL MOSTRO

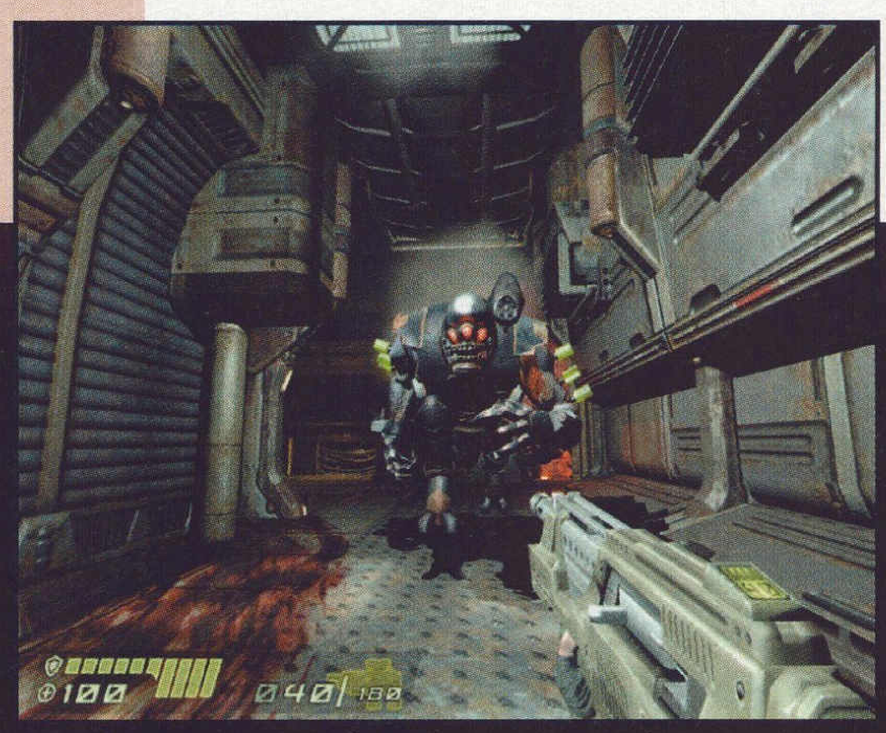
In questa sequenza di immagini, notiamo la nascita di un nemico, e più precisamente di un gunner. All'estrema sinistra troviamo il modello 3D "grezzo", formato, cioè, dai pochi poligoni necessari a dargli una forma riconoscibile. Scorrendo le immagini verso destra, possiamo osservare lo stesso modello 3D ad altissima definizione, dotato, cioè, di tutti i poligoni necessari per la sua resa ad alta risoluzione. Il passo successivo è naturalmente il rendering, privo delle texture: queste ultime verranno 'spalmate' sul modello renderizzato in una fase immediatamente posteriore. Inutile dirvi che sarà così che lo vedremo nel gioco.



▲ I personaggi di Quake IV sembrano davvero vivere di vita propria, grazie all'incredibile dettaglio con cui sono disegnati.

▲ Il motore del gioco può facilmente gestire anche le ambientazioni esterne, più ampie e meno claustrofobiche dei soliti corridoi.

► Urgh, quel mostrone ci sta venendo addosso, e non crediamo che sia per abbracciarci, dopo tanto tempo che non ci vedeva...



DUE CHIACCHIERE CON ERIC BIESSMAN E JIM HUGHES

Eric Biessman, oltre a essere uno dei "pezzi grossi" della Raven Software, è il project leader di Quake IV, vale a dire, nel mondo della programmazione, il diretto responsabile delle sorti del gioco. Impiegato alla Raven fin dal 1994, ha al suo attivo ben dodici titoli. Jim Hughes, lead designer di Quake IV, collabora invece dal 1998 e ha messo lo zampino in tutti i titoli più recenti, a partire da Soldier Of Fortune. Dobbiamo a lui l'architettura dei livelli del gioco.

Eric

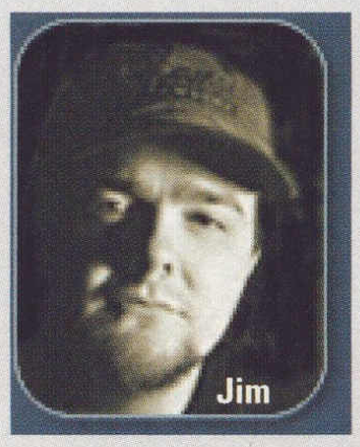
TGM: Potete dirci quale sarà la trama di Quake IV?
Eric: Quake IV prenderà luogo esattamente alla fine delle vicende di Quake II: il pericolo alieno è scampato, o almeno così credeva l'umanità, e gli Strogg si sono riorganizzati sotto l'egidia di un nuovo Makron. La Terra non è comunque incline a farsi assediare una seconda volta e, così, decide di mandare l'esercito a combattere direttamente su Stroggos, approfittando del momento negativo dei suoi nemici. Lo scopo del gioco sarà dunque quello di penetrare nella base degli Strogg e distruggerli definitivamente. Attenzione, però, perché questa razza aliena vive "accorpando" le sue parti meccaniche alla carne delle razze soggiogate, per cui in caso di fallimento potremmo diventare a nostra volta degli Strogg...

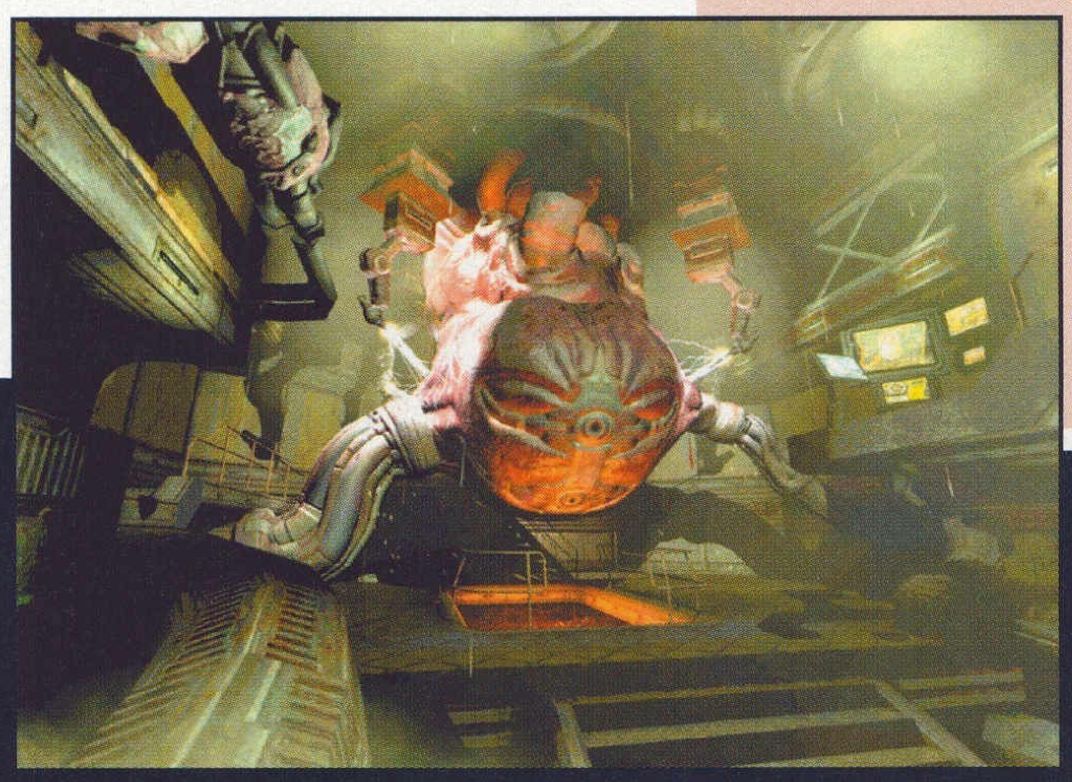
TGM: Rivedremo i nemici di Quake II?
Eric: Ovviamente sì! Essendo questo un seguito, non potevamo certo realizzarlo a prescindere dalle creature che popolavano il secondo episodio della serie. I primi tre che mi vengono in mente sono i Gunners, i marine strogg e i Gladiatori, ma abbiamo inserito anche alcune creature speciali per sorprendere i vecchi fan di Quake. In più, ogni nemico è stato riadattato alle nuove caratteristiche del motore grafico, e quindi portato allo stato dell'arte.

TGM: E le armi? Che ci dici delle armi?
Eric: Come prevedibile, alcune delle armi classiche ritorneranno, come il blaster (con il fulmine), il fucile a canne mozze, la mitragliatrice e perfino la fida sparachiodi. Abbiamo ricalibrato ogni arma e ogni munizione affinché si comportassero nel modo giusto con il nuovo motore, e per finire abbiamo aggiunto delle novità che non mancheranno di sorprendere e di incoraggiare i giocatori a buttarsi nella mischia! Vogliamo restare fedeli alle tradizioni di Quake, ma anche essere sicuri che le armi facciano un bel botto!

TGM: Com'Ë stato il rapporto con id Software durante i mesi di sviluppo? Quanto è coinvolta nel progetto?
Eric: Ottimo, indubbiamente. Sono anni che per un gioco o per l'altro collaboriamo a stretto contatto con loro, e così come ai tempi di Heretic e di Hexen, abbiamo avuto anche il privilegio di usare le loro tecnologie ancora in fase di sviluppo. Tim Willits (id) e il nostro team di sviluppo si sono impegnati per fare sì che Quake IV non solo portasse avanti in modo coerente la grande tradizione di Quake, ma anche per renderlo una vera e propria pietra miliare nella storia degli sparatutto. Ci hanno dato anche dei suggerimenti a livello artistico, e in generale posso dire che è stato a dir poco esaltante vedere due software house plasmare insieme un titolo su cui entrambe puntano tantissimo. Come se non bastasse, abbiamo potuto osservare la realizzazione di DooM 3 "dietro le quinte", e trarne quindi tutti gli spunti necessari, sia negli aspetti tecnici del gioco, sia nelle problematiche di programmazione. Il che, fra le altre cose, ci ha anche sveltito parecchio il lavoro. In parole povere, è stata un'esperienza piacevole e in Quake IV l'impronta di id sarà inconfondibile.

TGM: Quake IV uscirà relativamente poco tempo dopo DooM 3, e userà lo stesso motore: non correte il rischio di realizzare due giochi troppo simili?
Jim: No, le ambientazioni sono decisamente diverse (anche se una veloce occhiata alla carrellata di foto mette in evidenza molti particolari in comune... ndP), e mentre la saga di DooM sfocia nell'horror del terzo episodio, quella di Quake resta ancorata ai cardini della fantascienza. Quindi, facendo un parallelo con il mondo del cinema, mentre DooM 3 è un bellissimo film dell'orrore con tanto sangue e molta tensione, Quake IV sarà come un film d'azione con ambientazioni futuristiche. Sarà inoltre bellissimo combattere fianco a fianco con i marine, mandati sul pianeta Stroggos per chiudere una volta per tutte la pratica della minaccia aliena.


Jim



▲ Impressionante: il cuore bio-meccanico che fa funzionare un'intera installazione Strogg.

▲ Questo Strogg, dal look aggressivo, ci permette di ammirare la perfezione e la qualità dei modelli poligonali che animeranno Quake IV

PREVIEW

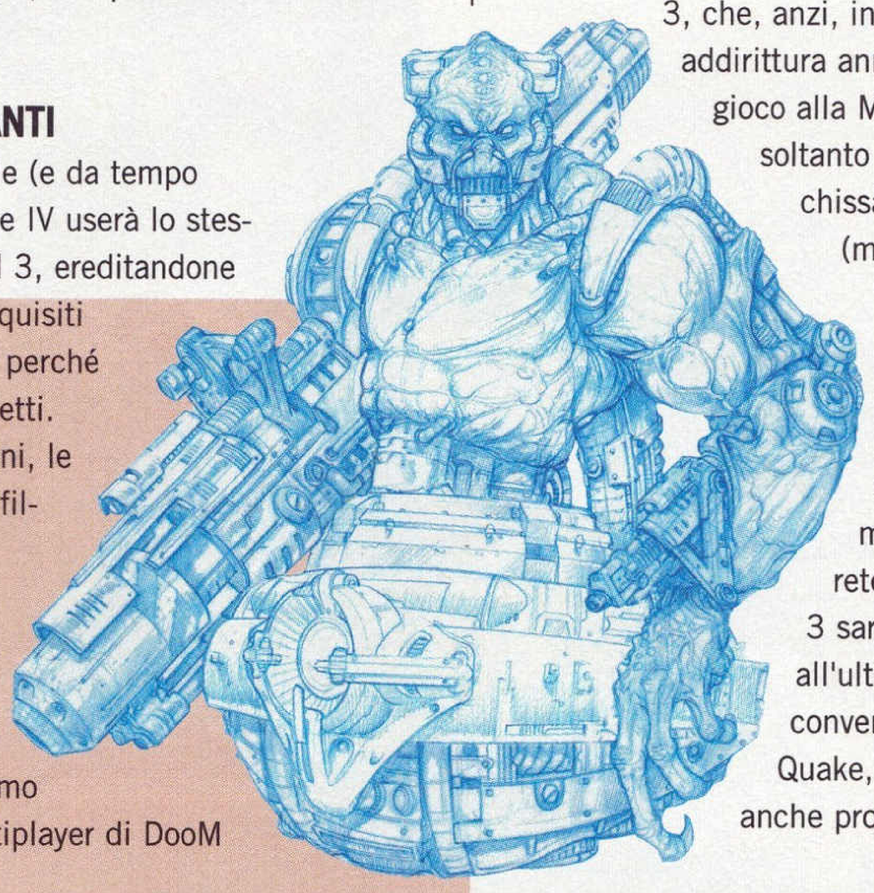
noi ci fa supporre che, in alcuni frangenti, l'interazione con i nostri compagni potrà diventare la chiave per il successo di una missione. Allo stesso modo, l'uso dei veicoli può spezzare la "noia" di un'azione concentrata primariamente sul tasto sinistro del mouse, e rendere nel contempo il gioco molto più interessante. Esperimenti di questo genere, del resto, hanno già dato buoni risultati: pensiamo per esempio al recente Unreal Tournament 2004 e al tropicale Far Cry (dove montare su una jeep può ridurre del 90% il tempo impiegato per raggiungere un determinato punto della mappa). Infine, la presenza dei compagni di squadra può incidere positivamente anche sulle modalità multiplayer, che possono facilmente trarne vantaggio.

UNA DELLE GRANDI NOVITÀ INTRODOTTE NELLA SERIE DA QUESTO QUARTO EPISODIO RIGUARDA LA PRESENZA DI VEICOLI CHE POTRANNO ESSERE PILOTATI

▲ **Ci hanno promesso dei veicoli da guidare. Se fra di essi c'è anche l'astronave lì sopra cominciamo già a sbavare...**

DA SOLI O IN TANTI

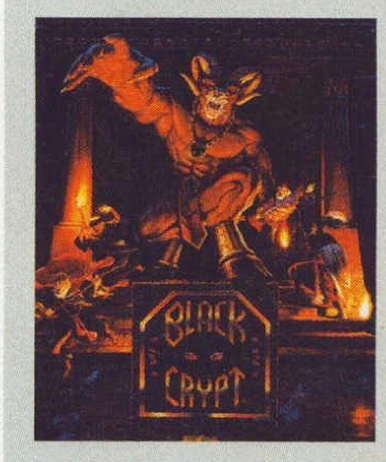
Com'era prevedibile (e da tempo annunciato), Quake IV userà lo stesso engine di DooM 3, ereditandone quindi i pregi, i requisiti tecnici richiesti e, perché no, i potenziali difetti. Negli ultimi tre anni, le poche notizie che filtravano dalle bocche cucite di id Software e Activision, non lasciavano molto spazio all'entusiasmo per le qualità multiplayer di DooM 3, che, anzi, inizialmente era stato addirittura annunciato come un gioco alla Max Payne, da "vivere" soltanto in single player. Poi, chissà cos'è successo (molto probabilmente il fatto che tutti gli sparatutto in soggettiva usciti nel frattempo hanno cominciato a dare un peso sempre maggiore alle partite in rete), la notizia che DooM 3 sarebbe stato presentato all'ultimo QuakeCon (una convention di fanatici di Quake, a cui partecipano anche programmatori, modder e coder vari), e per di più sarebbe stato protagonista di un torneo in LAN, è arrivata come un fulmine a ciel sereno, rallegrando tutti coloro che

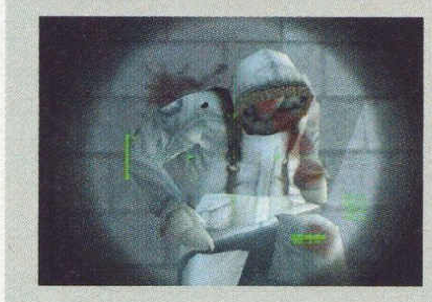


◄ **L'illuminazione giocherà anche qui un ruolo fondamentale, ma per fortuna non si parla di torce da usare al posto delle armi!**

RAVEN STORY

"Nel 1988 io e mio fratello eravamo due accaniti giocatori di Dungeons & Dragons, e ci sarebbe piaciuto scrivere un videogioco. Avevamo un problema, però: nessuno di noi due sapeva programmare. E così, parlando con un negoziante di materiale informatico, siamo riusciti a contattare un paio di programmatori". A rievocare gli esordi della Raven, sul sito di Loonygames, è Brian Raffel, cofondatore della software house con il fratello Steve. E quei due programmatori erano Ben Gokey (poi passato alla Human Head Studios) e Rich Johnson, ancora oggi una delle colonne della società. I quattro si misero subito all'opera e progettarono il loro primo gioco, Black Crypt, un RPG di un certo spessore uscito soltanto per Amiga, sotto le insegne di Electronic Arts, ed ebbero subito ottimi riscontri di vendite. Ma la Commodore fallì di lì a poco e i Raven compresero subito che per fare i soldi occorreva cambiare piattaforma. Mentre cercavano dei coder per PC, vennero in contatto con l'allora nascente id Software, con cui iniziarono subito un ottimo rapporto di amicizia e collaborazione: nacque così Shadowcaster, un gioco di ruolo che usava un motore grafico a metà strada fra quello di Wolfenstein 3D e quello di DooM. Pregevole, ma incapace di diventare un classico. Fortuna maggiore, invece, ebbero i successivi Heretic I e II, e i due episodi di Hexen. Nel frattempo, intanto, anche la Raven programmò un suo engine 3D e lo usò per Cy-Clones, uno sparatutto che aveva il pregio di introdurre per la prima volta l'uso del mouse per cambiare la direzione dello sguardo. L'esperimento ebbe seguito con la realizzazione di un secondo motore grafico, il Vampire Engine, alla base dei due giochi successivi Take No Prisoner e Mageslayer. Ma è nel nuovo millennio che la Raven comincia a sfornare successi strepitosi: Star Trek Voyager: Elite Force, Soldier of Fortune, Jedi Knight II: Jedi Outcast e Soldier of Fortune 2 sono probabilmente alcuni dei giochi più belli degli ultimi anni. Un biglietto da visita che lascia pochi dubbi sul fatto che anche Quake IV sarà un capolavoro.





QUAKE IV UTILIZZERÀ LO STESSO MOTORE DI DOOM 3, EREDITANDONE QUINDI PREGI, DIFETTI E REQUISITI TECNICI

proprio non riescono a rimanere "a casa" sul proprio PC.

Il mistero si è ovviamente riflesso anche su Quake IV, visto che lo sviluppo del gioco procedeva praticamente di pari passo con quello del motore di DooM 3, ed era quindi soggetto a repentini cambi di programma. Così, se soltanto nel 2003 Rich Johnson, programmatore capo della Raven, dichiarava coi piedi di piombo che Quake IV sarebbe stato "un gioco principalmente concentrato sul singolo giocatore" e concludeva il suo intervento in modo possibilista, "questo non significa che non ci sarà il multiplayer, ma più semplicemente che la sua modalità di gioco principale sarà quella singola", oggi può togliersi questo grosso peso dallo stomaco e dichiarare al mondo che, al contrario, il multiplayer ci sarà eccome: "essendo un episodio della serie di Quake, è estremamente importante riuscire a catturare tutto ciò che i precedenti episodi avevano di buono. E questo include ovviamente le favolose qualità multiplayer di Quake III Arena. Quake IV avrà tutte le armi devastanti, l'azione frenetica e tutte quelle cose che hanno reso Q3A un classico. I fan più accaniti si ritroveranno a casa".

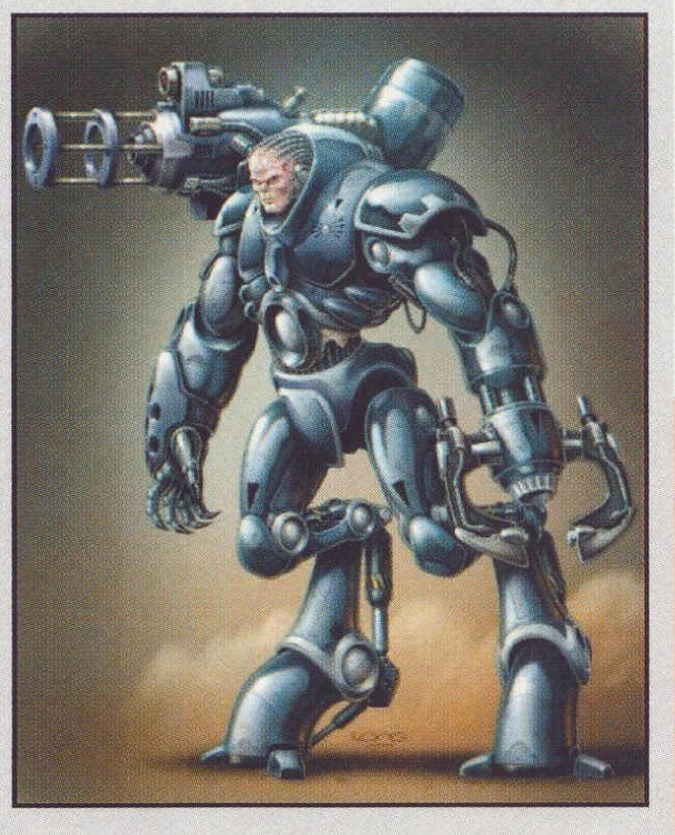
▲ **Il reparto macelleria. È qui che gli Strogg tengono i pezzi di ricambio con cui sostituire le carni in putrefazione...**

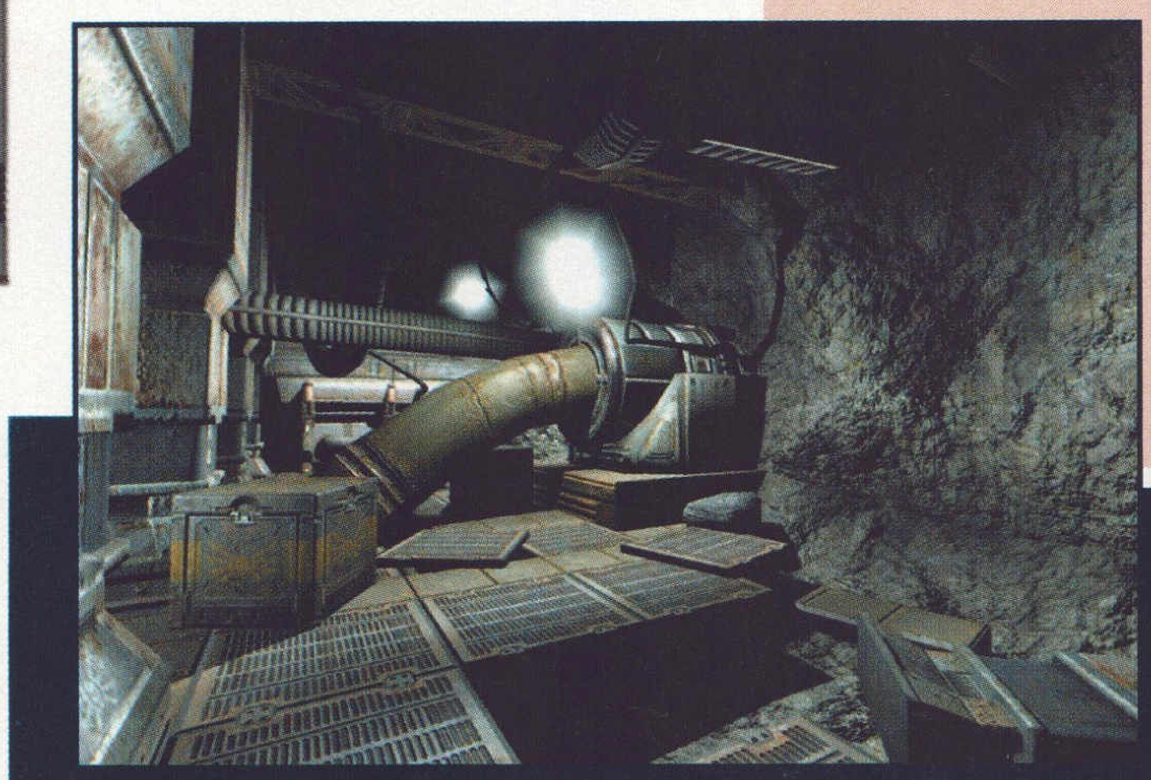
▼ **Questa foto ci consente di vedere anche l'interfaccia, hi-tech come quella di DooM 3 ma essenziale nelle funzioni.**

Ritroveremo dunque le pedane da cui lanciarci, i trucchetti per volare più in alto, e naturalmente tutto il feeling a cui eravamo abituati, il che sicuramente ci fa molto piacere, anche se ci chiediamo come possano andare d'accordo le esigenze di libertà dei giocatori con l'engine di DooM 3, pensato soprattutto per gli ambienti chiusi e per gli scenari, diciamo così, un po' claustrofobici. A toglierci ogni perplessità è Jim Hughes, capo designer del gioco: "A dire il vero l'engine di DooM 3 è molto più versatile di quanto ci si possa aspettare. Anzi, bisogna proprio ammettere che con Quake IV si è comportato nel migliore dei modi. Grazie a questo incredibile

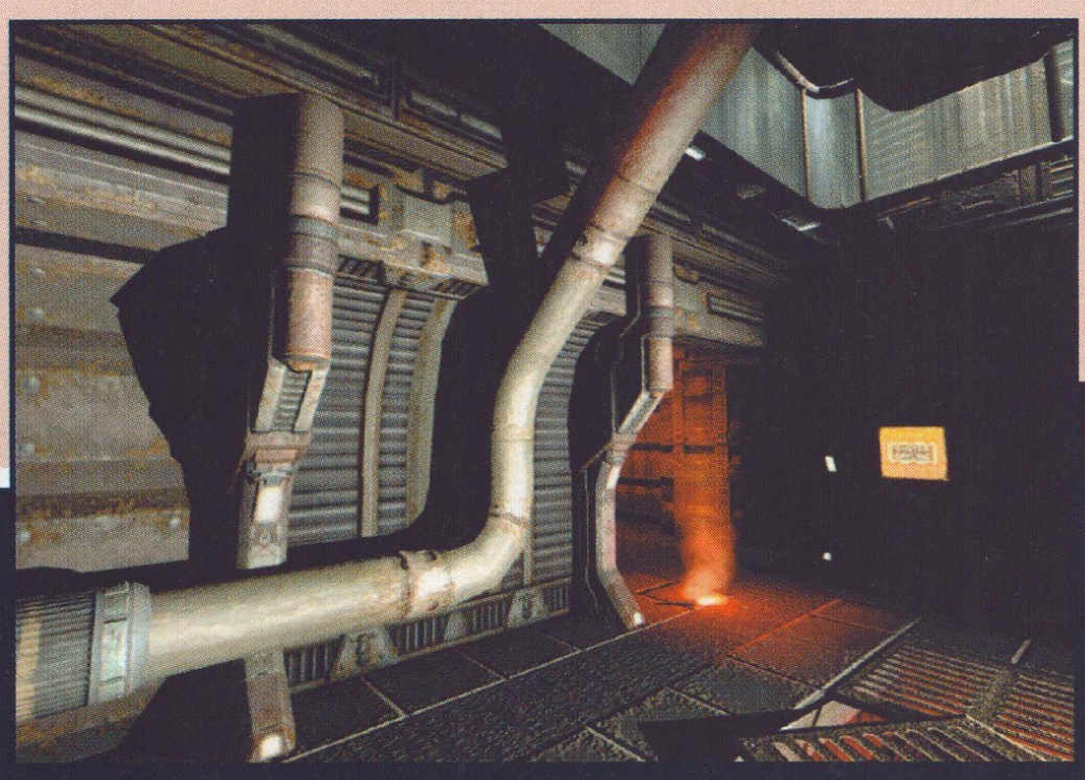
L'ANGOLO DELLE CURIOSITÀ

Quake IV ancora non è uscito, ma il popolo di Internet si è già mobilitato per accoglierlo a dovere. Qualche tempo fa, infatti, era trapelato l'artwork di uno Strogg particolarmente cattivo (quello immortalato nella foto). Beh, tanto è bastato perché un anonimo quanto capace giovanotto sia riuscito a riprodurlo in un filmato realizzato col motore di Quake 3. Il "cartone animato" è di pregevole fattura, e lo abbiamo messo anche su TGM Online per la gioia dei vostri occhi. L'altra segnalazione che indubbiamente merita di essere fatta riguarda invece la vendita del prodotto: non solo Amazon (http://snipurl.com/8u9a) sembra sapere già quanto costerà Quake IV una volta stampato, duplicato e distribuito (ben 44,99 sterline!), ma ci propone pure uno sconto di 18 sterline e, per di più, una meravigliosa offerta del tipo "compratili assieme a prezzo stracciato!". Già, peccato che l'altro gioco sia nientemeno che... Duke Nukem Forever (il gioco più procrastinato della storia). Abile mossa per invalidare l'offerta, pesante gufata nei confronti di Quake IV, o semplice augurio che anche il Duca si rifaccia vivo in tempi brevi?





▲ **DooM 3 e Quake IV saranno anche molto diversi, ma è indubbio che il secondo deve al primo molto più di una semplice ispirazione...**



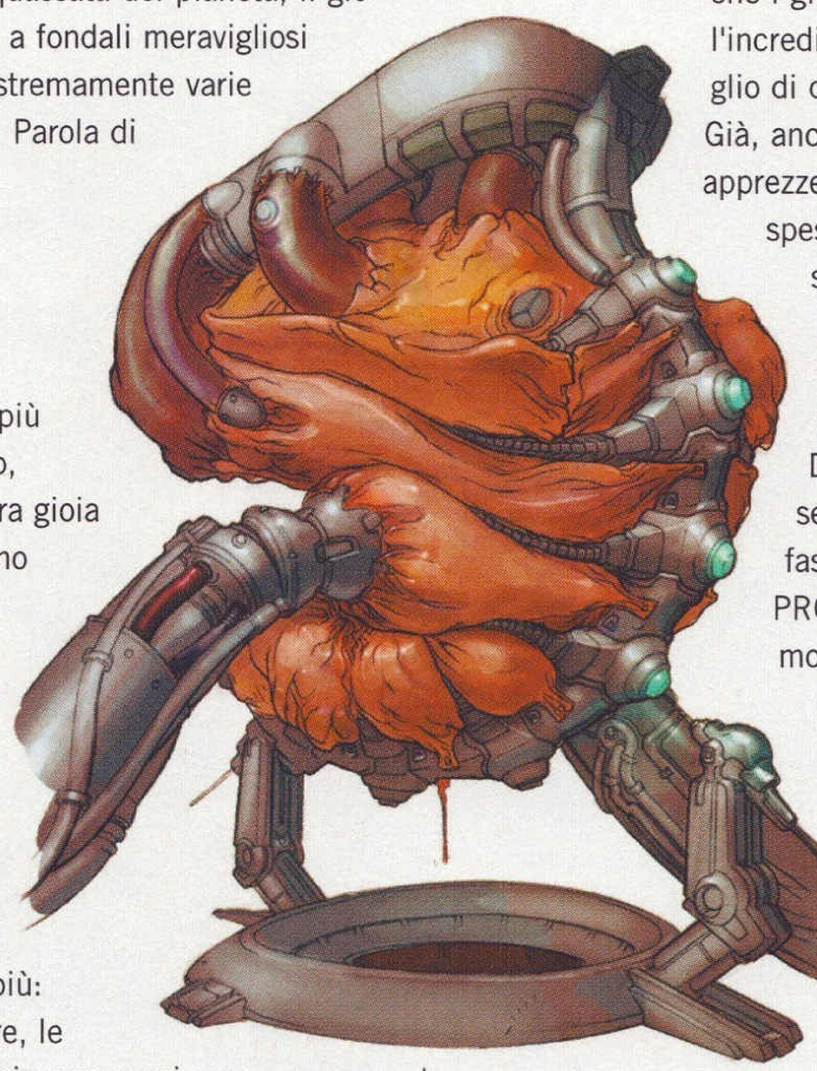
▲ **Questa foto, meglio di molte altre, può mettere in evidenza il dettaglio e lo spessore delle texture. Soprattutto sul pavimento.**

motore grafico, infatti, abbiamo potuto realizzare ambienti sia interni sia esterni, riuscendo a muovere il tutto con la necessaria velocità e senza creare alcun problema al gameplay. Tanto muovendosi nelle profondità bio-meccaniche del quartier generale degli Strogg, quanto viaggiando sulla superficie sconquassata del pianeta, il giocatore potrà assistere a fondali meravigliosi e ad ambientazioni estremamente varie e ricche di dettaglio". Parola di designer.

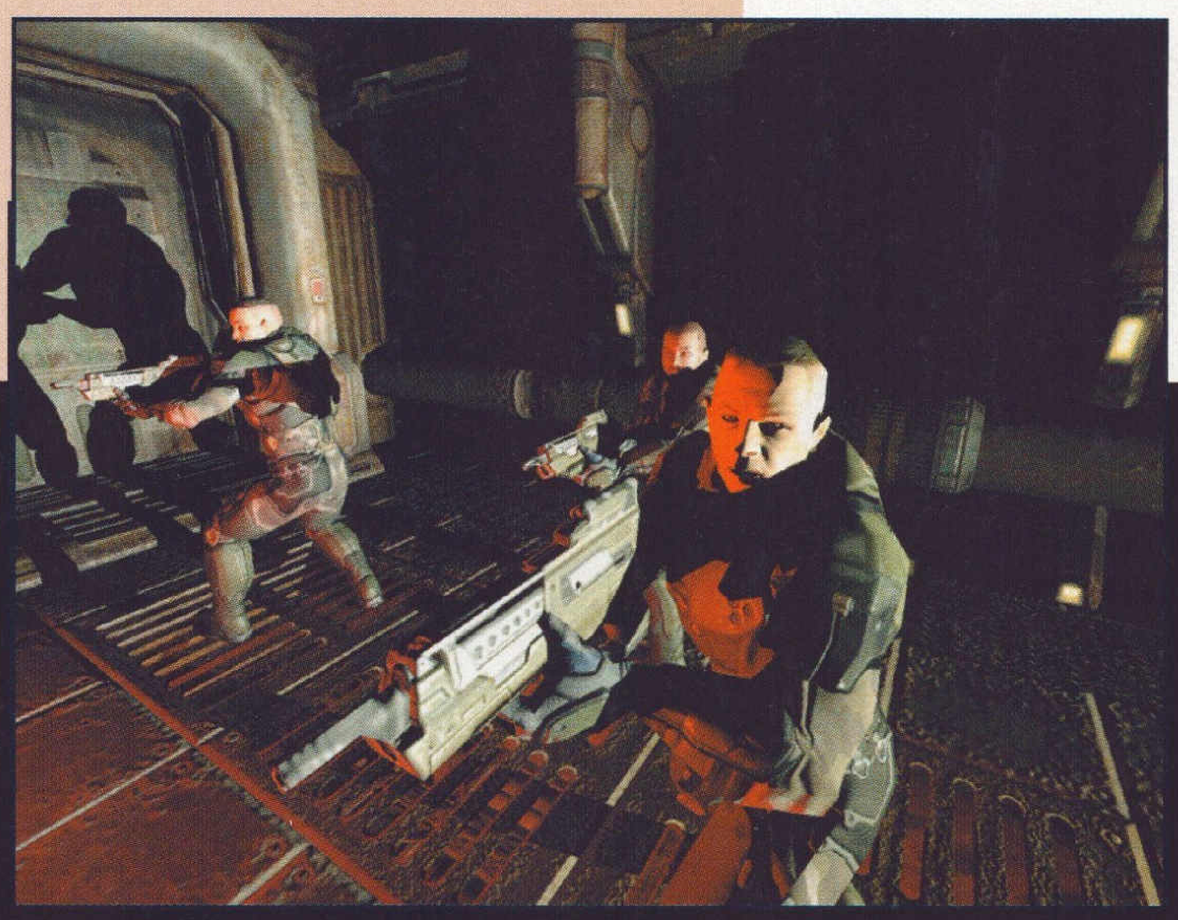
DA QUANTO ABBIAMO AVUTO MODO DI VEDERE, QUAKE IV SARÀ UNA VERA E PROPRIA GIOIA PER GLI OCCHI. QUALCUNO NE DUBITAVA?

QUAKE II ALL'ENNESIMA POTENZA

Da un punto di vista più squisitamente tecnico, Quake IV sarà una vera gioia per gli occhi. "Abbiamo voluto riprendere l'aspetto di Quake II – ci dice Kevin Long, lead artist del progetto – ma grazie alla potenza del nuovo motore grafico abbiamo potuto fare molto di più: gli ambienti, le texture, le skin e i modelli 3D dei personaggi sono estremamente più complessi, più dettagliati e più belli da vedere. Noi del comparto grafico ci siamo immersi nella lettura dei classici della fantascienza, abbiamo divorato film, fumetti e cartoni animati per trarre la giusta ispirazione, e questo lavoro ha coinvolto davvero tutti, dai semplici disegnatori ai modellatori, che poi hanno dato vita a creature aliene raccapriccianti e a un mondo particolarmente ostile. Il gioco pullula di creature composte da un minimo di 750.000 poligoni a un massimo di quattro milioni. Siamo davvero molto entusiasti del nostro lavoro, e grazie all'eccellente motore di DooM 3 siamo sicuri che i giocatori apprezzeranno l'incredibile qualità del dettaglio di questo gioco".



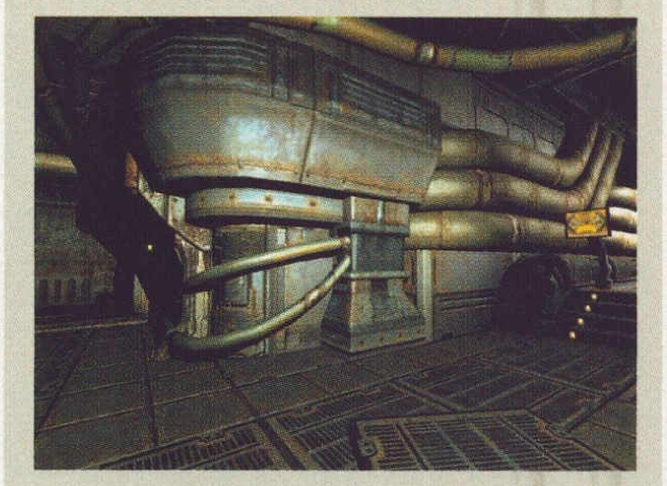
Già, anche se probabilmente apprezzeranno un po' meno la spesa necessaria per una scheda grafica in grado di gestire tutto questo. Considerando che per far girare decentemente DooM 3 a 1024x768 serve una scheda video di fascia alta, dalla 9700 PRO in su per intenderci, è molto probabile che il discorso valga anche per Quake IV. In compenso, varrà davvero la pena investire un po' di euro in tecnologie che consentano di giocare fluidamente: "Come per altri giochi del passato – chiosa Brian Raffel, capo animatore – abbiamo usato il motion capture per riprodurre dei movimenti umani e animali assolutamente credibili. Una tecnica ormai collaudata che ci consente di dare un vero e proprio carattere alle movenze di ogni singola creatura. E che, in non ultima istanza, ci permette pure di fare più in fretta". La cura per la grafica si riflette anche sul sonoro. L'audio di Quake IV sarà, infatti, interamente immersivo, e chi ha a disposizione un sistema di casse a sei (5.1) canali non potrà fare altro che sobbalzare sulla sedia! Inutile aggiungere, a questo punto, che non vediamo davvero l'ora di provarlo.



◄ Si notino le ombre dei soldati, proiettate in maniera realistica sui muri grazie al motore di DooM 3.

IL NOSTRO GRAFICO FACEVA L'IDRAULICO

Fra le immagini che siamo riusciti a carpire all'Activision, diverse mostravano – in un modo o nell'altro – lo stesso, bizzarro soggetto: le onnipresenti tubature che corrono per i muri delle installazioni industriali Strogg. E, alla sesta immagine con un tubo in bella vista, abbiamo cominciato a chiederci come mai un simile soggetto venisse immortalato tanto spesso. Alla fine, siamo arrivati



alla conclusione che nulla è lasciato al caso, e che molto probabilmente i grafici della Raven stavano cercando di lanciarci un messaggio. Qualunque sia, le teorie più gettonate sono queste:

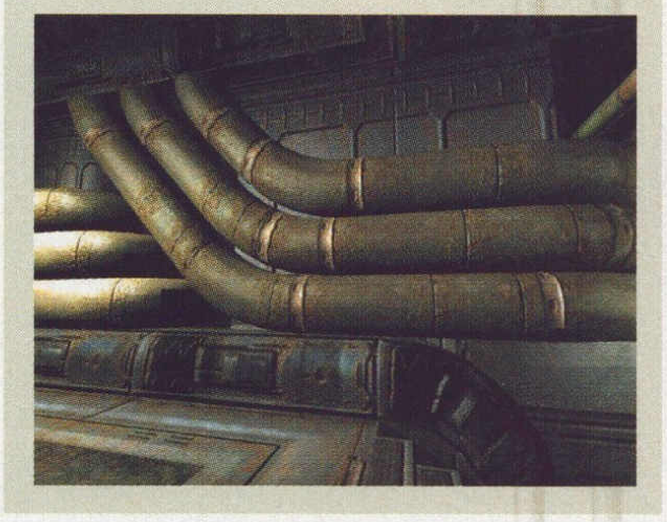
a) I grafici e i designer della Raven, prima, erano piacevolmente impegnati nell'industria manifatturiera idraulica.

b) I tubi sono, per non si sa quale ragione, il miglior soggetto per mostrare le texture realistiche che ricoprono tutto il gioco.

c) Alla Raven sono dai fanatici di Super Mario Bros, in tutte le sue varianti.

d) È un messaggio a tutta l'umanità: i tubi rappresentano la vera minaccia aliena, e un giorno ci invaderanno come già hanno fatto nel sottosuolo.

Lasciamo a voi decidere quale sia la teoria più probabile.



THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

PREVIEW

Massimo Monti **ilvlad@xenia.it ; ddf**

SVILUPPATORE
Blue Byte

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
gennaio 2005

SITO
www.thesettlers.com/uk/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni nella sezione Download di TGM Online e scarica i wallpaper del gioco!

Non sarà il nuovo capitolo di Splinter Cell, la sua visibilità sarà certo inferiore rispetto all'imminente Prince of Persia 2, ma il gestionale/strategico in tempo reale di UbiSoft ha tutte le carte in regola per accontentare i fan della gloriosa serie di The Settlers.

La serie The Settlers affonda le sue radici agli inizi degli anni '90, precisamente nel 1993, quando Blue Byte, software house pionieristica sul suolo tedesco, sfornò il primo dei quattro titoli sinora dedicati a questo fortunato strategico in tempo reale (RTS) con risvolti gestionali. Il successo del franchise si misura, infatti, anche contando i capitoli dedicati a un gioco, testimonianza di una longevità che, in questo caso, è accompagnata da eccellenti dati di vendita e da una comunità di appassionati videogiocatori sparsi in tutto il mondo. Priva dell'appeal sul grosso pubblico riservato a titoli di maggior richiamo, dotati di uno schema di gioco più accattivante e immediato, la serie di The Settlers ha però sempre garantito grande giocabilità unita a un'elevata profondità, con qualche tocco innovativo a distinguerla dalla massa. The Settlers – Heritage of Kings si prefigge di continuare la striscia positiva dei suoi predecessori mantenendone l'impostazione generale: RTS arricchito da elementi simulativi e

LA SERIE DI THE SETTLERS HA SEMPRE GARANTITO GRANDE GIOCABILITÀ UNITA A UN'ELEVATA PROFONDITÀ, CON QUALCHE TOCCO INNOVATIVO A DISTINGUERLA DALLA MASSA

▲ Il terreno di gioco è caratterizzato da promontori e avvallamenti mai uguali grazie al Multi-Layer-Terrain-System.

▲ La componente militare e gli scontri con le fazioni avversarie avranno un ruolo importante nella prossima fatica targata UbiSoft.

"LE CARATTERISTICHE CHE HANNO DA SEMPRE FATTO LA FORTUNA DELLA SERIE THE SETTLERS SONO L'ATTENZIONE AL DETTAGLIO, L'IDILLIACO MONDO IN CUI SI È CALATI E IL FATTO CHE NEL GIOCO SI È IL CREATORE E IL LEADER DELLA PROPRIA GENTE" BENEDIKT GRINDEL - *PRODUCER DELLA BLUE BYTE*

gestionali riguardanti la comunità di personaggi virtuali di cui prenderemo il controllo. Calati in un mondo medievale estremamente dettagliato, potremo dare vita a una comunità pulsante e autonoma, farla progredire con nuove scoperte scientifiche e guidarla contro i nemici che cercheranno di sopraffarci. Un ambiente arricchito da variegati esemplari di flora e fauna con i quali interagire e, soprattutto, oltre settanta diversi tipi di personaggi dotati di abilità e peculiarità uniche, con i quali costruire una comunità interdipendente, da far crescere e progredire. Per meglio presentare questo atteso quinto capitolo della serie, abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Benedikt Grindel, Producer della Blue Byte.

TGM: Ci dica, signor Grindel, quali sono le qualità più significative di questo nuovo capitolo di The Settlers?

Benedikt Grindel: The Settlers: Heritage of Kings (TS:HoK, d'ora in poi) è un prodotto in cui il videogiocatore ha la possibilità di creare un suo reame, seguendo un procedimento che mi piace paragonare alla costruzione dei castelli di sabbia in spiaggia. Le caratteristiche che hanno da sempre fatto la fortuna della serie sono l'attenzione al dettaglio (da noi chiamato "effetto acquario"), l'idilliaco mondo in cui si è calati e il fatto che nel gioco si è il creatore e il leader della propria gente. Per TS:HoK ci piace pensare inoltre che i videogiocatori possano identificarsi più che con altri videogame nei personaggi su schermo, i Settlers appunto, grazie al fatto che costoro non sono dei semplici automi: possiedono desideri e necessità da soddisfare se si vuole che possano essere produttivi ed efficienti ai fini della partita.

TGM: In TS:HoK risalta particolarmente l'interfaccia 3D. In che modo pensa che il gioco abbia tratto giovamento dalla terza dimensione e quali sono le caratteristiche più interessanti riguardanti la tecnologia e il motore grafico 3D sviluppato dal suo team?

BG: Il 3D ci ha dato molte più opzioni nella costruzione di un mondo "reale", che deriva anche, ovviamente, dal fatto che noi stessi si viva in un universo tridimensionale! Ora sarà possibile ruotare intorno agli oggetti, compiere zoom assai più ravvicinati, mostrare i personaggi e gli edifici da vicino così da aumentare la sensazione di immersione nel gioco. Molti di coloro che hanno visto i demo del gioco hanno detto che il mondo di Heritage assomiglia più a quello di un RTS in prima persona che a un classico strategico in tempo reale... e noi apprezziamo questo complimento.

TGM: Sappiamo che il gioco è in via di sviluppo dal "lontano" 2002. Cosa avete fatto per tutto questo tempo? E ci sono ancora, nell'attuale team dei programmatori, gli artefici del glorioso capostipite?

BG: Qui alla Blue Byte abbiamo un vero "Settlers All-Star Team"! Attualmente la squadra comprende sviluppatori che hanno lavorato su almeno uno dei precedenti capitoli della serie, come per esempio Thomas Häuser, la mente dietro Settlers 2. In tutto sono 24 le persone al lavoro sul gioco. Prima di iniziare lo sviluppo di questo nuovo Settlers abbiamo studiato moltissime alternative su come indirizzare il prodotto, e le modifiche apportate non sono certo derivate da decisioni prese nottetempo: per esempio, il nuovo stile grafico è la risultante di molteplici passi intermedi.

TGM: Potrebbe fare ai lettori una panoramica generale riguardo agli obiettivi e i compiti dei personaggi presenti nel gioco?

BG: Vi sono molteplici obiettivi in TS:HoK: economici, militari, commerciali e di esplorazione. L'obiettivo finale nella modalità a singolo giocatore prevede di ripristinare sul trono di un regno in rovina il legittimo erede (ovverosia voi). La modalità multigiocatore non è nel complesso molto differente, con però l'eccezione chiave

DATEMI UN AGRICOLTORE, E CONQUISTERÒ IL MONDO!

Come detto nel corso dell'intervista, saranno ben 70 gli edifici e i personaggi con i quali poter interagire nel corso del gioco completo, alcuni dei quali sono già stati rivelati dai programmatori e presentati con schede molto approfondite che ne mettono in risalto le peculiarità. Una delle figure più importanti è sicuramente quella del fabbro, il quale ha il compito di trattare i metalli estratti dalle miniere così da renderli utilizzabili per la costruzione di una moltitudine di utensili. Costui, inoltre, ha l'abilità di creare autonomamente oggetti utili per l'esercito, così da renderlo più efficiente, oppure arnesi per gli artigiani, migliorandone il rendimento lavorativo. Il lato economico/amministrativo dell'insediamento sarà preso invece sotto l'ala protettiva del commerciante, il quale si occuperà di curare i vostri affari nel mercato cittadino, spuntando i prezzi migliori e accaparrandosi le offerte più vantaggiose. Impossibile non citare, infine, il peso ricoperto dallo studioso, colui il quale, avendo donato anima e corpo alla scienza, sarà responsabile del progresso tecnologico che investirà il vostro villaggio. Il primo passo da compiere per reclutare tali eminenze grigie sarà la costruzione di un'università, nella quale gli scienziati potranno mettere a frutto le loro conoscenze a tutto vantaggio degli altri cittadini.

▲ Il livello di dettaglio degli edifici è veramente apprezzabile, e questa foto conferma in pieno le affermazioni fatte da Benedikt Grindel durante l'intervista.

▲ Il motore grafico sarà in grado di riprodurre fedelmente anche il trascorrere del tempo e il mutare delle stagioni.

secondo la quale ogni giocatore pensa di essere il degno erede al trono! Gli obiettivi di stampo strategico vengono portati a termine secondo modalità abbastanza classiche nel campo degli RTS, anche se pensiamo di aver introdotto anche qui alcune caratteristiche e finezze uniche nel genere. I compiti previsti includono la costruzione di una grande varietà di edifici (più di 70), la conduzione di ricerche in svariati campi (inclusa l'alchimia, per aggiungere un pizzico di elemento magico), la gestione dei Settlers dando loro alloggi appropriati e altre attrattive, e, quando necessario, l'utilizzo delle risorse militari per difendere la propria colonia o attaccare i nemici. I personaggi potranno anche esplorare la mappa di gioco, fare proprie nuove risorse e creare manufatti.

TGM: Potrebbe ora spiegarci un po' più a fondo il sistema economico e amministrativo presente nel gioco? Avete introdotto o creato qualcosa di nuovo in tali meccanismi?

BG: Qualcosa abbiamo cambiato, poiché volevamo ridurre il grado di micro-amministrazione e, contemporaneamente, introdurre più facilmente il giocatore nei meccanismi del gioco con una qualche forma di compenso immediato. Di conseguenza i beni commerciali sono meno importanti in questo capitolo e l'attenzione riguardo gli aspetti amministrativi ed economici è demandata ai Settlers. Il giocatore deve far sì che i Settlers recuperino le materie prime e le trattino: più attenzione sarà rivolta all'ambiente in cui agiscono i Settlers e meglio costoro lavoreranno. Mentre nei precedenti episodi della serie era necessario seguire complessi percorsi economici per ottenere alcuni oggetti, come ad esempio il martello, potendo poi replicare tale schema più e più volte; in TS:HoK comincerete con un'economia molto semplice da far evolvere passo dopo passo. Per la serie si tratta di una nuova idea, e anche di un notevole miglioramento.

TGM: Qual è, secondo il team di sviluppo, l'aspetto più innovativo dal punto di vista del gameplay?

BG: Direi che l'aspetto più innovativo del gioco è il livello di interazione con i Settlers e il modo in cui i personaggi digitali possono venir motivati dalle azioni del videogiocatore. Questa è stata la vera sfida, e trovare il giusto bilanciamento la componente chiave del gioco. Oltre al fatto che il sistema di combattimento è molto più sofisticato che in passato. Alcuni membri del team considerano che anche l'aspetto 3D molto realistico, pur non essendo in generale un elemento rivoluzionario, rappresenti per la serie di The Settlers un grosso passo in avanti.

TGM: Quanto sono importanti, per il team di sviluppo, l'aspetto grafico e il livello di dettaglio presenti nel gioco? E ci potrebbe spiegare cos'è il Multi-Layer-Terrain-System?

BG: Come ho detto poco fa, abbiamo posto molta attenzione all'aspetto grafico del prodotto. Solitamente viene detto che una buona grafica e un buon gameplay non sono la stessa cosa ma, secondo noi, un comparto visivo valido è complementare alla cura riposta per la giocabilità, poiché la valutazione finale viene fatta sulla somma delle parti. Pensiamo che il mondo di TS:HoK assomigli molto a quello reale e speriamo che questa somiglianza possa aiutare il videogiocatore nel processo di immedesimazione. Per quanto riguarda la seconda domanda, posso dire che l'obiettivo del Terrain-System era quello di generare un terreno molto dettagliato e privo di ridondanze. Tutto è basato su dei modelli base e sulle transizioni che avvengono tra questi modelli. Esistono due tipi di transizioni: dolci e brusche, e il nostro sistema permette ai Level Designer di combinare liberamente i modelli base con le transizioni preferite. Per fare ciò il sistema utilizza più strati (Multi-Layer) e il risultato è alquanto pregevole.

TGM: E cosa ci dice riguardo la storia del gioco e le fazioni coinvolte?

BG: Il giocatore impersonerà Dario, un giovane principe che dovrà riconquistare il suo reame dopo che questo fu sottratto al padre, il Re del Vecchio Impero, quando il protagonista era ancora un bambino. Dario incontrerà altri eroi che lo aiuteranno nell'impresa ma, per poter affrontare il malvagio e pericoloso Cavaliere Nero nello scontro finale, dovrà prima costruire, commerciare, esplorare e combattere di modo da completare i molteplici compiti e obiettivi che troverà sulla sua strada.

TGM: Per concludere, quanto saranno varie le 20 missioni presenti nel gioco? Ed è possibile conoscere un qualche aspetto peculiare di una di queste, qualcosa che possa rivelare la vera essenza di Heritage of Kings?

BG: Purtroppo al momento non posso sbilanciarmi e rivelare tali dettagli, sono desolato... Posso però dire che le missioni avranno obiettivi diversi e che molti di essi potranno essere portati a termine in più di un modo. I giocatori più astuti troveranno metodi alternativi alla forza bruta, con grande gratificazione personale.

Con quest'ultima domanda, si chiude l'intervista e le parole sono sostituite da risate, spuntini e cose del genere. Non c'è che dire, la serie di The Settlers sembra destinata ad annoverare tra le sue fila un nuovo capolavoro...

"SECONDO NOI, UN COMPARTO VISIVO VALIDO È COMPLEMENTARE ALLA CURA RIPOSTA PER LA GIOCABILITÀ, POICHÉ LA VALUTAZIONE FINALE VIENE FATTA SULLA SOMMA DELLE PARTI" BENEDIKT GRINDEL - *PRODUCER DELLA BLUE BYTE*

▲ Gli edifici, in The Settlers: Heritage of Kings, si svilupperanno di pari passo con la crescita economica e tecnologica raggiunta dal villaggio. Qui possiamo osservare l'evoluzione della bottega del fabbro.

PAIN SUFFERING DEATH

IT'S COMING FOR YOU

DOOM 3™

18+ ™ www.pegi.info

Distributed By ACTIVISION®

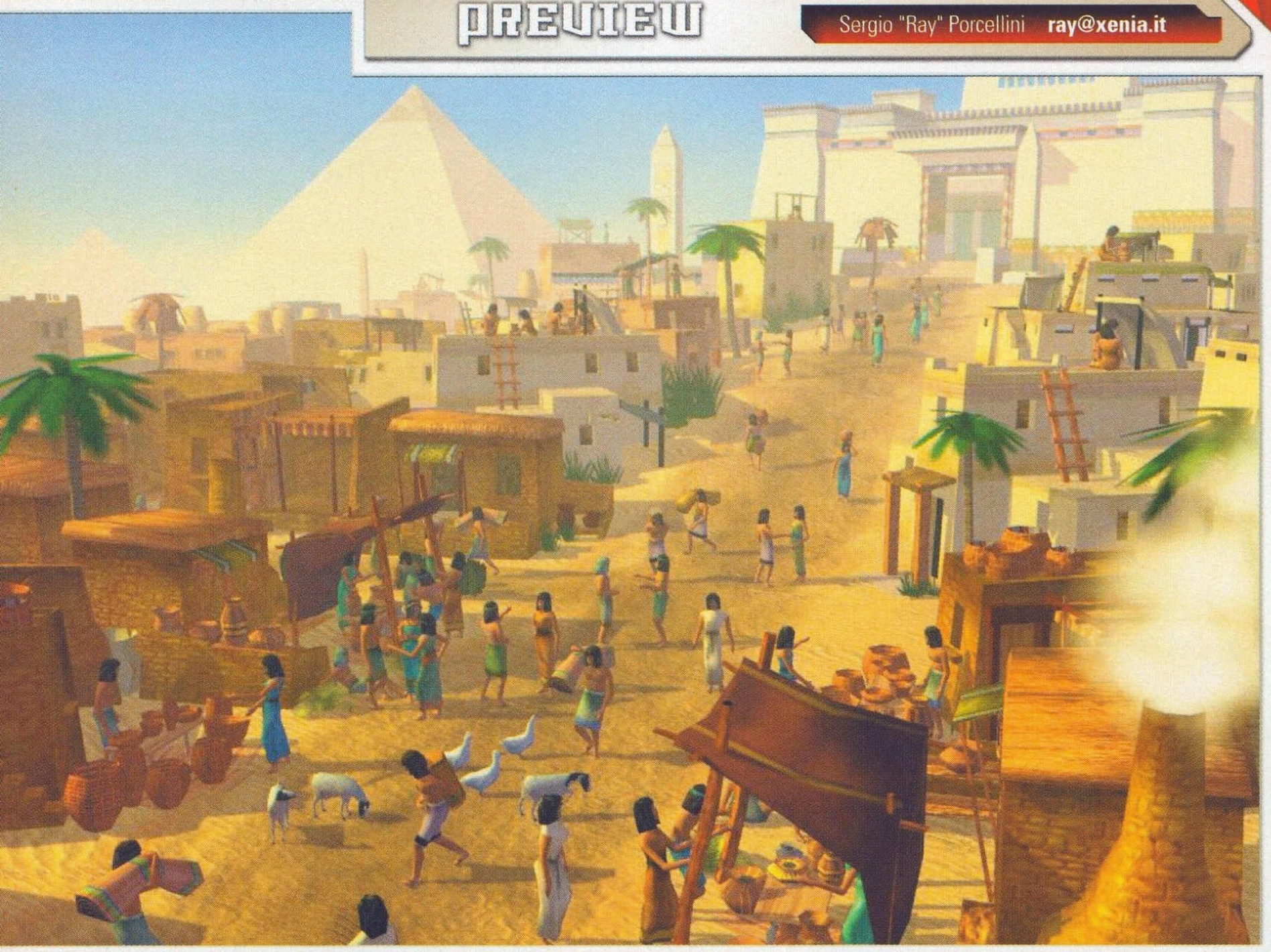
Developed By id™ idSoftware.com

©2004 id Software, Inc. All rights reserved.

CHILDREN OF THE NILE

PREVIEW

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**



SVILUPPATORE
Tilted Mill

PUBLISHER
SEGA

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.immortalcities.com/cotn

L'antica civiltà egizia è ancora oggi fonte di indiscutibile fascino per gli europei. In questo nuovo titolo, i faraoni rivivono e noi potremo metterci alla guida del loro impero e farlo crescere oltre ogni immaginazione... Oppure potremmo accontentarci di una necropoli!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ripercorri con noi la storia dei gestionali che hanno cambiato il genere. Dove? Nell'Area Speciali di TGM Online!

PREVIEW

Chi di voi si diletta solitamente con i giochi di strategia, ricorderà il nome della Impressions, gruppo di programmatori specializzati nei titoli dalla forte componente gestionale. Giochi come la trilogia dei Caesar e i vari Pharaoh sono rimasti nei cuori degli appassionati (Silvestri compreso) come alcuni tra i programmi che meglio hanno saputo coniugare le esigenze dei gestionali con la necessità di ricreare un'atmosfera in linea con le aspettative dei giocatori.

Diversi programmatori di questo gruppo sono ora riuniti sotto l'etichetta della Tilted Mill e hanno deciso di mettere la propria esperienza al servizio di un nuovo prodotto, con il quale si ripromettono di migliorare quello che già hanno potuto realizzare in passato.

IN CHILDREN OF THE NILE LA RAPPRESENTAZIONE DELLA POPOLAZIONE COLPISCE PER L'ELEVATO DETTAGLIO CHE LA CARATTERIZZA

▲ Una bambina che gioca con una scimmia? È normale, in Children of the Nile i cittadini pensano anche a divertirsi!

▲ I campi saranno una delle principali fonti di cibo della comunità. In alternativa, potete mandare qualcuno a caccia di animali selvatici.

Children of the Nile, questo il nome del nuovo progetto, vuole riprendere l'ambientazione di Pharaoh, l'antico Egitto dei faraoni, aggiungendoci però una serie di innovazioni che dovrebbero permettere ai giocatori un'esperienza più approfondita e completa. Per certi versi, si può dire che alcune meccaniche di base siano le stesse dei vari Caesar (che erano state riprese, pur con qualche modifica, anche in Pharaoh), ma con una maggiore attenzione al dettaglio e alla gestione dei singoli personaggi al nostro servizio.

Children of the Nile è sostanzialmente un gestionale che ci richiede di creare un prospero centro urbano. La prima decisione che dovremo prendere riguarderà proprio la natura del nostro insediamento: dovremo infatti stabilire se sarà una città o una necropoli. Quale sarà la differenza? Lo scopo finale, fondamentalmente. O meglio, gli edifici che dovremo costruire, che saranno più orientati alle esigenze "funzionali" della popolazione nel primo caso e maggiormente rivolte alla costruzione di grandiosi monumenti nel secondo.

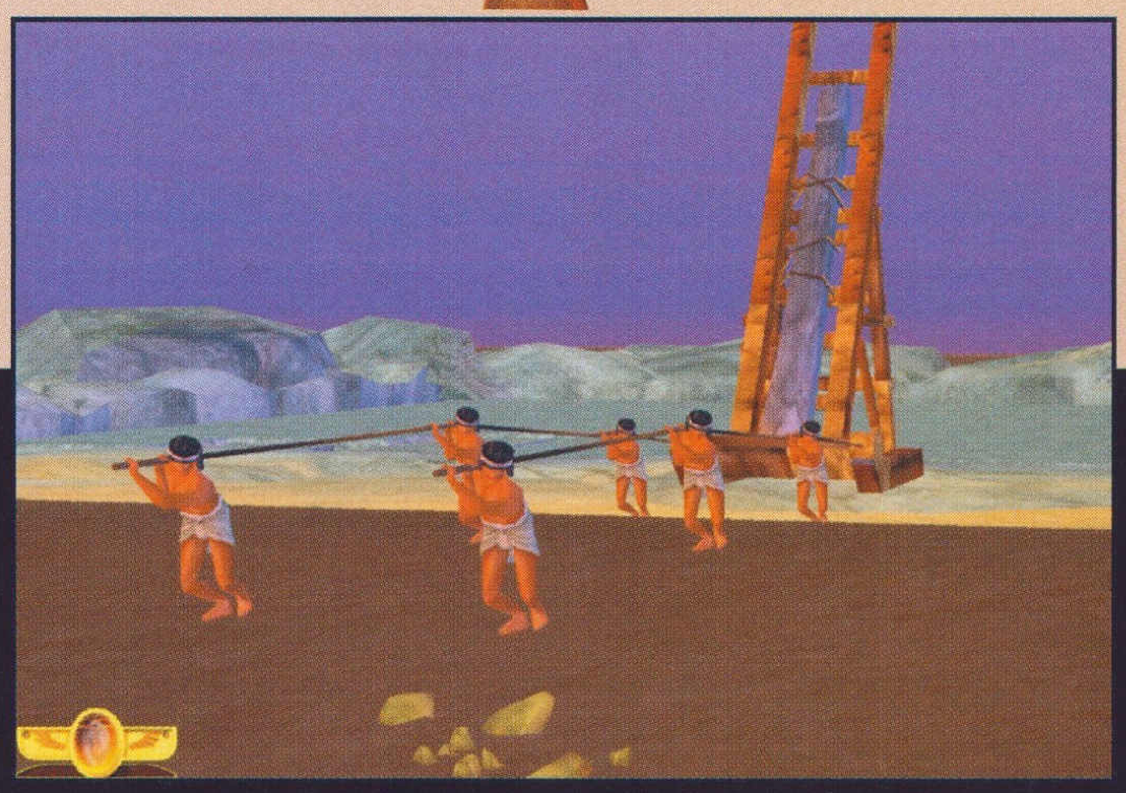
Le meccaniche e i bisogni fondamentali che regolano la vita dei cittadini non cambieranno e anche molte delle mansioni che dovrete compiere saranno le stesse.

Benché la versione provvisoria in nostro possesso mostri ancora qualche bug grafico, è già possibile zoomare e ruotare la telecamera liberamente attorno a un qualsiasi cittadino, entrare nelle case e gestire le vite delle persone con maggiore dettaglio rispetto ai precedenti gestionali degli stessi programmatori (il motore di base è quello di Empire Earth). Nello specifico, la vita dell'insediamento si svolge secondo la sua evoluzione sociale. Una casa non è semplicemente un edificio che rappresenta un'astratta concezione di abitazione, utile unicamente a supportare una generica popolazione di individui tutti uguali: è effettivamente un posto in cui vive qualcuno. Le persone che ci abitano formano una famiglia e ognuno di loro ha un lavoro, che ne determina le condizioni economiche. È stata sviluppata un'intelligenza artificiale che le mette in condizioni di agire per soddisfare i propri bisogni. Se hanno fame, vanno al mercato a comprare cibo, se hanno bisogno di pregare, vanno al tempio. Ovviamente, gli individui con cui queste persone lavorano non possono compiere le proprie mansioni da soli. Nasce quindi l'esigenza di creare quelle strutture che possano consentire a tutti di vivere sereni e felici, per aumentare al massimo la produttività. Addirittura, i cittadini hanno figli che crescono e cominciano a lavorare; ciascun omino che vedete sulla mappa ha una funzione precisa e una vita professionale e privata.

NATURALMENTE, UNA CITTÀ SANA ATTIRA NUOVI ABITANTI E PERMETTE ALLE FAMIGLIE DI FARE PIÙ FIGLI: È UN CERCHIO CHE SI CHIUDE

Qualcuno ha paragonato questa parte del gioco a The Sims, ma va detto che lo scopo finale resta pur sempre quello di far prosperare il proprio insediamento.

Naturalmente, non dovremo occuparci di ogni singolo bisogno dei cittadini, anche perché sarà spesso impossibile (per esigenze di materie prime o perché badare al benessere di uno potrebbe andare a discapito di quello di molti altri). In linea di massima, saranno i



▲ Innalzare un obelisco è un'impresa faticosa, ma contribuisce notevolmente ad accrescere il prestigio del faraone.

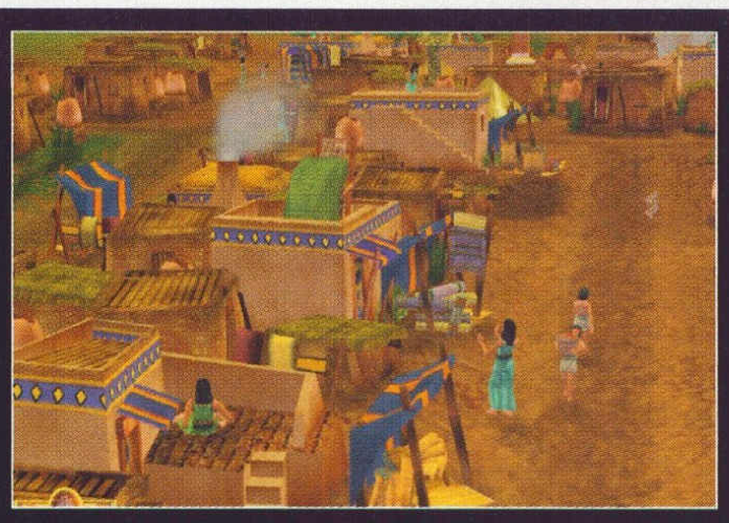
UNO SGUARDO AL PASSATO (RECENTE)

Benché ormai i programmatori di Children of the Nile non lavorino più alla Impressions, i loro titoli restano tra i più noti prodotti dello studio. In particolare, i tre Caesar e Pharaoh, con relativa espansione, pubblicati sotto etichetta Sierra.

I Caesar erano fondamentalmente la fusione di diverse tipologie di giochi strategici, dai classici Civilization ai vari Age of Empire, che richiedevano al giocatore di gestire un'intera provincia romana. Era necessario raccogliere risorse e badare ai bisogni primari dei cittadini, costruendo tutte quelle strutture utili al loro mantenimento (il che comprendeva anche teatri e templi) e a un prospero sviluppo del centro urbano. Naturalmente, era anche necessario difendersi dai barbari invasori che minacciavano di attaccare la città.

Pharaoh, uscito poco dopo Caesar III, era praticamente una versione egiziana del titolo suddetto. Il che non bastava a renderlo un clone, per fortuna degli appassionati; era però sufficiente a riproporre meccaniche e situazioni molto simili. Anche qui bisognava creare una prospera città e soddisfare le esigenze della popolazione. Rispetto ai Caesar, però, c'era una maggiore varietà di combinazioni tra strutture e tipologie di persone (era possibile mandare ballerini a esibirsi in un determinato posto, per esempio). Si potevano inoltre costruire monumenti, edifici particolarmente ardui da mettere insieme ma molto utili in termini di soddisfazione popolare. Con queste premesse, Children of the Nile potrebbe diventare un titolo in grado di bissare il successo dei predecessori; sarà da vedere se riuscirà a riproporre con freschezza quegli stessi punti di forza.

► Il ceto basso della popolazione vive in queste case. Tendono a essere i vostri primi cittadini e a formare quartieri di abitazioni povere e bisognose di cura costante.



NON POTRETE ATTACCARE UN'ALTRA CITTÀ, MENTRE POTREBBE ESSERVI RICHIESTO DI PROTEGGERE I VOSTRI CITTADINI DA UN ASSALTO NEMICO

popolani stessi a pensare a loro stessi; disponendo le strutture giuste al posto giusto, però, potremo agevolare parecchio la loro vita, e quindi ottenere un centro urbano più prospero.

Per quanto riguarda la gestione della comunità nel suo insieme, invece, si può dire che ci troveremo ad affrontare un po' tutte le problematiche tipiche dei giochi di questo tipo. Ma non allo stesso modo, o almeno non in apparenza. Anche sotto questo aspetto, infatti, l'anima "minimalista" di Children of the Nile viene a galla: i cittadini svolgeranno autonomamente le mansioni alle quali saranno preposti, non avremo bisogno di dare loro ordini. Mansioni che comprendono anche l'ovvia raccolta di risorse (alimentari e materie prime) e la costruzione degli edifici, e che possono all'occorrenza essere alterate a seconda del bisogno. La città necessita di cibo? Allora selezionate un paio di cittadini e mandateli a caccia: nei pressi dell'insediamento ci sono degli animali selvatici e potete cercare di mangiarveli. Naturalmente, una città sana attira nuovi abitanti e permette alle famiglie di fare più figli: è un cerchio che si chiude. Meglio state, migliori sono le prospettive di stare bene anche in futuro, in pratica. Dovrete sempre mettere in preventivo che qualcuno non sarà felice nella vostra città: vedrete spesso gente manifestare (con dei cartelli) davanti al palazzo del faraone. Ma, finché si tratterà solo di poche persone, la cosa non sarà preoccupante.

Potrebbero però aumentare vertiginosamente se non badate a sufficienza alle esigenze dei cittadini, alimentari, ricreative o igieniche che siano. È infatti possibile che si verifichino delle epidemie, che potrebbero mietere un grosso tributo di vite; andranno combattute con gli ospedali, affidando molti sacerdoti alla cura delle persone (sono infatti gli ecclesiastici a occuparsi di questo compito).

Sarà inoltre importante badare al prestigio del sovrano, soprattutto se state costruendo una necropoli: in questo caso, il massimo potrebbe essere edificare una piramide, l'edificio definitivo del gioco, quello che permetterà al vostro faraone di guadagnare la gloria dell'eternità in questo mondo e nell'altro.

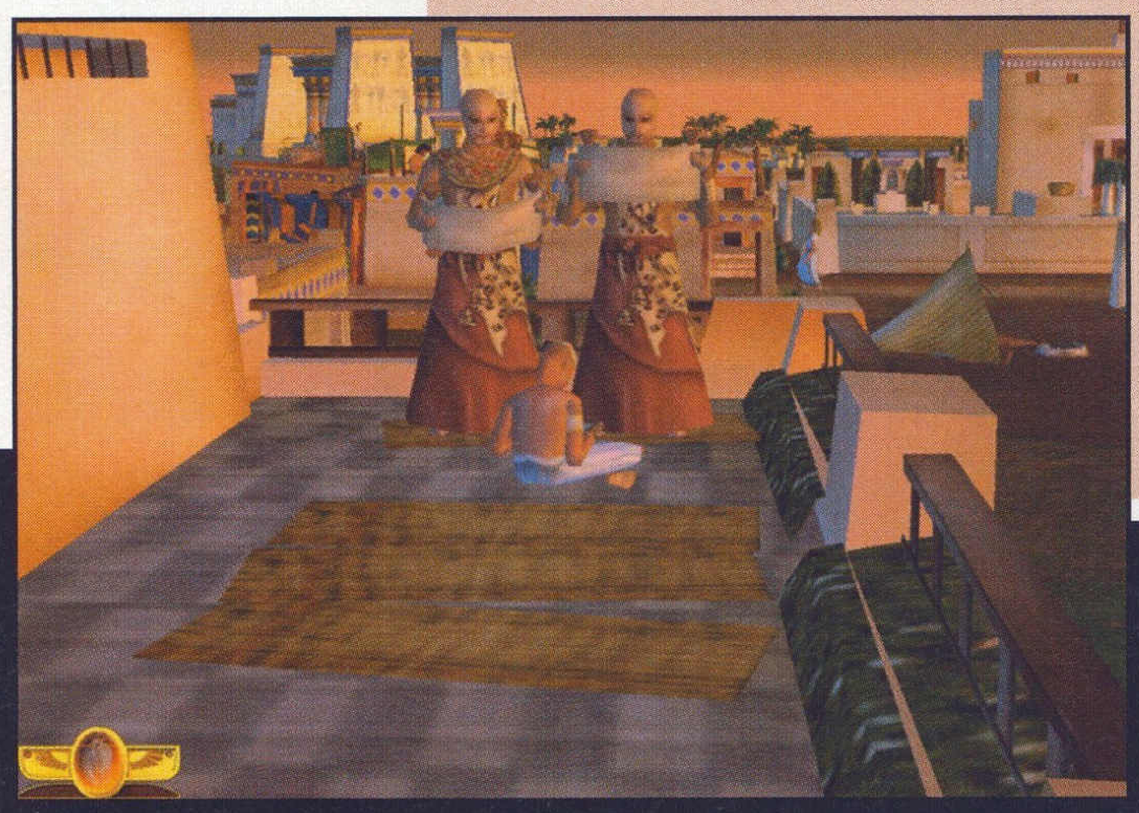
Per quanto riguarda invece la parte militare del gioco, sarà piuttosto ridotta: alla Tilted Mill volevano infatti puntare i riflettori solo sulla componente gestionale e saranno ben poche le occasioni in cui potremo fare sfoggio della potenza del nostro esercito. Tutte in un contesto difensivo, tra l'altro: non potrete attaccare un'altra città, mentre potrebbe esservi richiesto di proteggere i vostri cittadini da un assalto altrui.

Children of the Nile si prospetta dunque come un titolo abbastanza simile a Pharaoh da conquistarsi gli appassionati di tale gioco, ma anche sufficientemente innovativo da non poter essere definito un semplice clone. Potrà l'enfasi sull'individuo aprire una nuova dimensione di gioco? Ci troveremo di fronte un gestionale veramente meritevole? Avremo le risposte a queste domande il prossimo autunno (cioé tra pochissimo, ma volete mettere il finale a effetto?)!

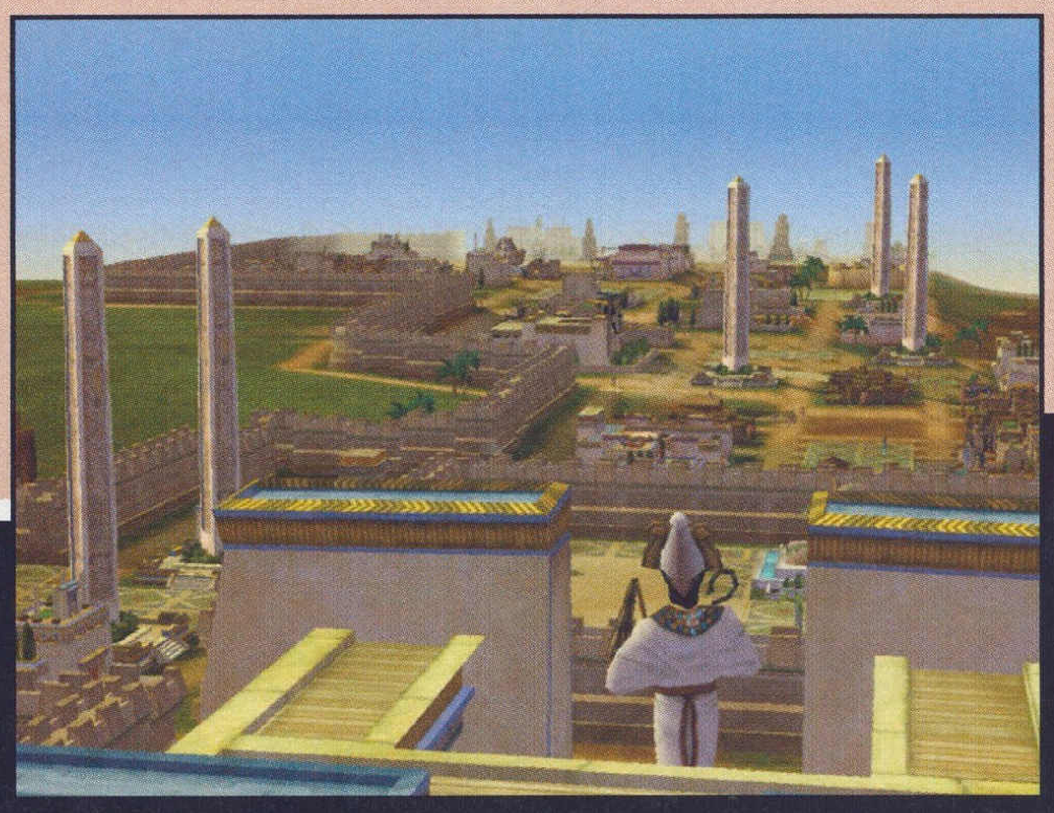
UNO SGUARDO AL PASSATO (UN PO' MENO RECENTE DI QUELLO DELL'ALTRO BOX)

La fondazione della prima dinastia egiziana, quella che diede il via al periodo che siamo abituati ad associare all'immagine dei faraoni, si pensa risalga al 3100 A.C. (data oggetto di molte speculazioni, in realtà), a opera di un misterioso sovrano di nome Menes. Si presume che dietro questo nome si celino diversi re, probabilmente discendenti (almeno in senso politico, se non genetico) del fantomatico Re Scorpione (già, quello del film; è esistito davvero) e del suo diretto successore, Narmer, effettivo responsabile dell'unificazione dell'Egitto (al tempo suddiviso nelle due sfere d'influenza settentrionale e meridionale). In seguito a questo, la capitale fu spostata da Hieraconpolis a Thinis ed ebbero inizio le battaglie contro la Nubia. Fu durante questo periodo, detto "arcaico", che si affermò la concezione del sovrano-dio, secondo cui il faraone era il figlio in terra della divinità solare Ra; sembra che in questo stesso momento storico si sia cominciato a usare i geroglifici. Le prime due dinastie di faraoni durarono per circa cinquecento anni; non sappiamo esattamente quanti sovrani si siano succeduti in questo periodo, ma le prime forme di monumento funebre egizio risalgono ad allora: i faraoni venivano sepolti ad Abido (nei pressi della capitale), mentre Saggara era terra dell'estremo riposo dei funzionari statali (spesso imparentati con gli stessi re). Il periodo arcaico terminò attorno al 1778 A.C., quando, sotto il dominio della terza dinastia, la capitale dell'Egitto fu trasferita a Menfi.

PREVIEW



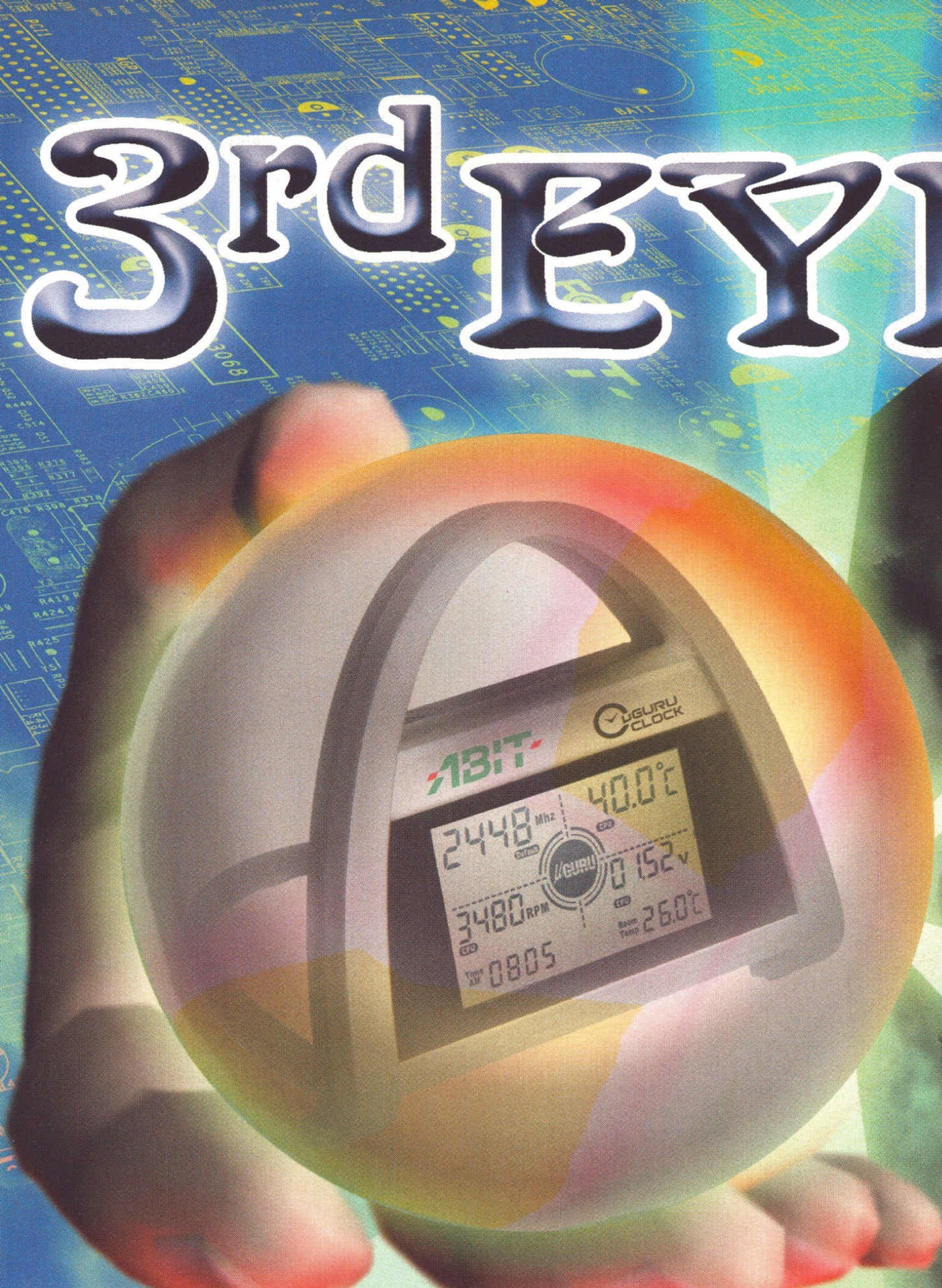
▲ I sacerdoti hanno molte funzioni. Tra le altre, istruiscono i giovani figli delle famiglie abbienti.



▲ Il faraone osserva la città dall'alto. Potete spostare liberamente la telecamera e guardare il centro urbano da qualsiasi punto di vista.

3rd EYE

ABIT
Advanced Durability

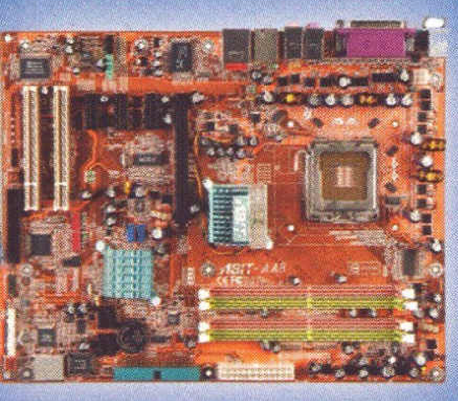


UGURU™ CLOCK

- Monitor critical system information
- System temperatures, voltages, and fan speeds
- On-the-fly overclocking
- E-mail and MSN notification
- Zero CPU utilization
- System power on/off

See What Others Can't

AA8-3rd Eye

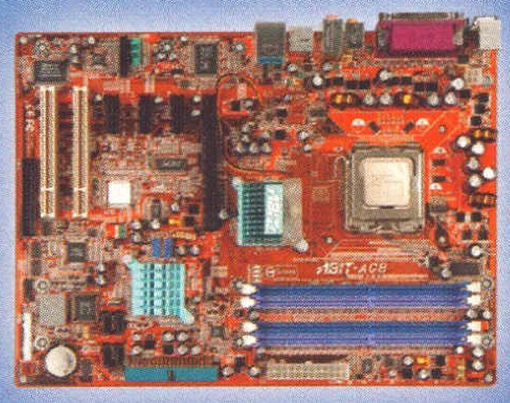


Intel® 925X Express Chipset
- Dual Channel DDR2 Memory
- PCI Express* Graphics
- Intel® High Definition Audio
- Intel® Matrix Storage Technology

µGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800MHz FSB
- Intel 925X chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR2 533/400
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 7.1-channel HD audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AG8-3rd Eye

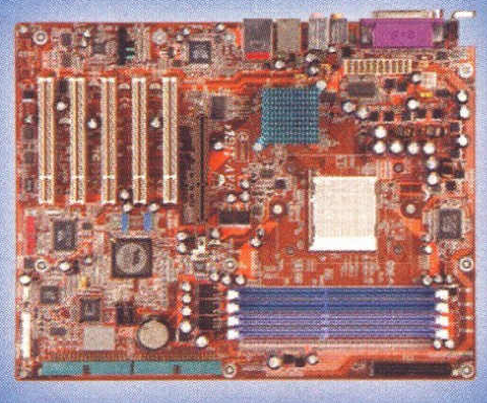


Intel® 915P Express Chipset
- PCI Express* Graphics
- Intel® Matrix Storage Technology

µGURU™ CLOCK

- Supports Intel Prescott LGA775 CPUs, 800/533MHz FSB
- Intel 915P chipset with Intel ICH6R
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400/333
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

AV8-3rd Eye



VIA K8T800 Pro Chipset

µGURU™ CLOCK

- Supports AMD Athlon™ 64 / Athlon™ 64 FX 939-pin CPUs
- 2000MHz system bus using HyperTransport™ technology
- VIA K8T800 Pro chipset with VT8237
- Supports 4 DIMM Dual-channel DDR 400 /333
- 2 x SATA 150 RAID, 2 x Ultra ATA 133/100/66/33
- Gigabit LAN, 6-channel audio w/S/PDIF In/Out, USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™
- ABIT Guru Clock™

EuroTrade ITALIA
Phone:+39-0543-448863
Fax:+39-0543-448957
Email:info@eurotradeitalia.com
Website:www.eurotradeitalia.com

www.ABIT.com.tw

ROLLERCOASTER TYCOON 3

REPORTAGE

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

SVILUPPATORE
Frontier Developments

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
Novembre 2004

SITO
www.atari.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Patito di strategici e gestionali? Su TGM Online trovi un forum dedicato proprio a te!

Il terzo episodio della fortunata serie gestionale dedicata ai luna park è in dirittura d'arrivo. Siamo volati a Londra per dare un'occhiata in anteprima a un capolavoro annunciato.

La fortuna non è sempre benigna, specie quando si vola in Inghilterra per un "touch and go" di una sola giornata, destinazione finale la sede londinese di Atari. Tra aerei persi, frenetiche telefonate al P.R., dotte dissertazioni sul calcio inglese col tassista e violente facciate contro porte girevoli (mi è successo anche questo!), il vostro redattore da sbarco, dolorante e insanguinato, ha avuto l'opportunità di visionare in anteprima il prossimo, promettente lavoro di Frontier Developments.

PRONTI A SALIRE IN GIOSTRA?

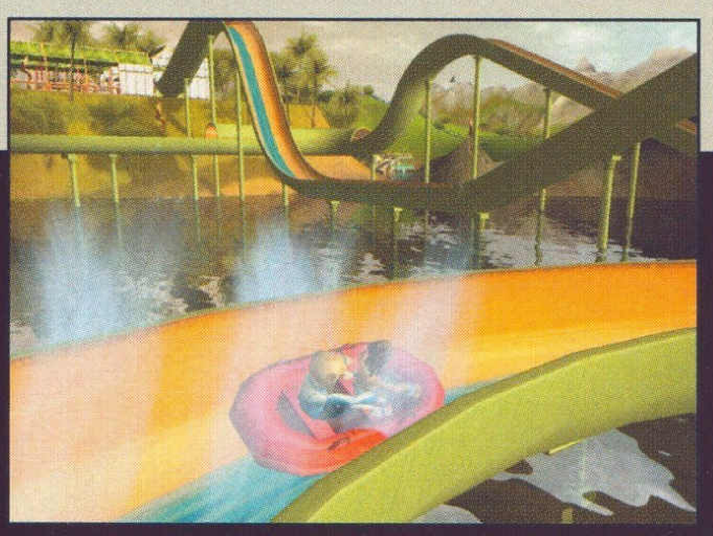
Era il 1999 quando, sotto le insegne della defunta Microprose, il primo Rollercoaster Tycoon comparve nei negozi, portando una sana ventata di colore e divertimento nel variegato panorama gestionale. Il dualismo con Theme Park, capolavoro targato Bullfrog, fu inevitabile, alimentato del resto dalla similarità della materia trattata, creare e controllare un parco di divertimenti, e dagli evidenti punti in comune nell'interfaccia grafica. Il titolo nato dalla fantasia di Chris Sawyer, già autore dell'apprezzato Transport Tycoon, riscosse un ottimo successo, tanto da issarsi prepotentemente nel gotha dei gestionali di qualità.

Il secondo episodio, giunto sugli scaffali nel 2002, pur mostrando un tasso qualitativo per nulla disprezzabile, fece storcere il naso agli appassionati per una quasi totale assenza di novità in un impianto che, nonostante tutto, cominciava a sentire il peso degli anni. Serviva una sana e rivoluzionaria svolta.

LA PIÙ GRANDE NOVITÀ DI ROLLERCOASTER TYCOON 3 RIGUARDA L'INTRODUZIONE DI UN ENGINE TOTALMENTE 3D

▲ I fuochi d'artificio sono tra gli aspetti più spettacolari di Rollercoaster Tycoon 3.

▲ I nostri cari visitatori si stanno proprio divertendo!



▲ Estate torrida? Un'attrazione come questa fa al caso nostro.

Atari, dopo aver assorbito totalmente il mitico marchio che fu di Geoff Crammond, decise quindi di affidare le sorti dell'ottovolante più famoso del videoludo a Frontier, già confrontatasi col mondo di Rollercoaster Tycoon grazie a una versione per Xbox e a due espansioni per RC2.

Il risultato di due anni di intensa progettazione è oggi davanti a noi e, lasciatemelo dire, il colpo d'occhio non è affatto male.
Inutile girarci tanto attorno: la più grande novità di Rollercoaster Tycoon 3 è data dall'introduzione di un engine totalmente 3D in luogo dell'ormai obsoleta superficie isometrica bidimensionale, scelta tecnica che apporta un grado di immersione del tutto inedito per la serie. Panorami mozzafiato, passaggi dal giorno alla notte, illuminazione dinamica e, soprattutto, un completo controllo su zoom e angolazioni delle telecamere per un'esperienza mai così diretta. Del resto, chi di noi, giocando ai precedenti capitoli, non ha sognato di poter osservare la propria creatura dal punto di vista di un visitatore qualsiasi? Bene, ora tutto ciò sarà possibile. La presenza della Coaster Cam, poi, ci consentirà addirittura un giro virtuale sulle nostre montagne russe, con una coinvolgente visuale in soggettiva, degna di quei simulatori di ottovolanti tanto apprezzati nei cinema 3D.
A proposito di coinvolgimento, non lascerà certo indifferenti un'altra grossa novità: i fuochi d'artificio. Volete mettere l'impatto di un bello spettacolo pirotecnico all'inaugurazione del nostro nuovo Luna Park? Il potente Fireworks MixMaster ci proporrà un elevato numero di fuochi d'artificio totalmente personalizzabili (potremo inserire file mp3 a scelta come sottofondo musicale), l'ideale per creare spettacoli sempre diversi e appassionanti. E poi, si sa, più il visitatore è contento, più avrà voglia di spendere.
Già, il denaro. Come in tutti i giochi di questo tipo, la modalità Campagna, il cuore dell'offerta Frontier, si baserà essenzialmente sul raggiungimento di un certo numero di obiettivi, quasi sempre legati a un tetto massimo di guadagni. Il capitale sarà raggranellabile, oltre che con i biglietti d'ingresso, con una serie assai elevata di negozi e negozietti inseribili all'interno del parco, dalle aree di ristoro alle rivendite di gadget e ammennicoli vari. I visitatori, dallo stile colorato e spiritosamente underground, saranno tranquillamente "cliccabili", operazione che aprirà menù a tendina con pensieri, desideri, apprezzamenti e lamentele dei singoli individui. Il segreto del nostro successo starà anche nel saper ascoltare la voce dei clienti, giudici implacabili delle nostre fantasiose opere.
Per accontentare tutti i palati, Rollercoaster Tycoon 3 metterà a nostra disposizione ben cinque stili diversi sui quali plasmare i nostri parchi e le relative attrazioni (western, pirati, Oriente, ecc.). Queste ultime saranno distribuite in sette macrogruppi, dalle giostrine per bambini e femminucce fino alle montagne russe per i più ardimentosi, altamente personalizzabili e realistiche nelle reazioni fisiche (una salita senza un appropriato spazio di rincorsa provocherà un inevitabile quanto imbarazzante stop per il nostro trenino).
Accanto alla Campagna, la modalità Sandbox, al di fuori di qualsiasi obiettivo o limite di budget, ci lascerà liberi di costruire il più bel parco di divertimenti di tutti i tempi, vero e proprio tripudio per i giocatori più fantasiosi.

Non male, eh?
Il risicatissimo tempo a nostra disposizione è scaduto. Con il sopracciglio ancora dolorante dopo l'incontro ravvicinato con la porta, saluto i ragazzi della Frontier e mi dirigo verso Heathrow con la certezza di aver osservato un gioco di straordinaria fattura. Grafica splendida, indiscutibile valore gestionale, interfaccia chiara e pulita.
Prendete i primi due Rollercoaster Tycoon, elevateli all'ennesima potenza e il gioco è fatto.
L'ormai grande famiglia dei tycoon game ha trovato il suo campione. C'è da scommetterci.

LA FRONTIERA DEL VIDEOGAME

Non si può certo dire che i ragazzi di Frontier Developments siano esordienti alle prime armi. La software house fondata in Inghilterra da David Braben affonda le proprie origini addirittura all'inizio degli anni Ottanta, quando l'allora giovane game designer, coadiuvato da Ian Bell, diede alle stampe l'ottimo Elite (1984), curioso gestionale spaziale per certi versi rivoluzionario. I giochi ad ambientazione fantascientifica furono il pane quotidiano di Frontier nel suo primo decennio di attività, sostituiti poi dai prodotti più disparati, come l'originale Dog's Life (dedicato al mondo console) e alcune espansioni per Rollercoaster Tycoon 2. Rollercoaster Tycoon 3 è il lavoro più ambizioso nella storia della casa britannica. Se son rose fioriranno...

LA PRESENZA DELLA COASTER CAM CI CONSENTIRÀ UN GIRO VIRTUALE SULLE NOSTRE MONTAGNE RUSSE, CON UNA COINVOLGENTE VISUALE IN SOGGETTIVA

▲ La Coaster Cam ci permetterà di vivere momenti intensi a bordo delle nostre attrazioni.

▲ La realizzazione dell'acqua lascia a bocca aperta, specie se ci si ricorda di essere di fronte a un gestionale...

TOP SPIN

PREVIEW

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

SVILUPPATORE
Power and Magic Developer

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari Italia

USCITA
Ottobre 2004

SITO
www.it.atari.com/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

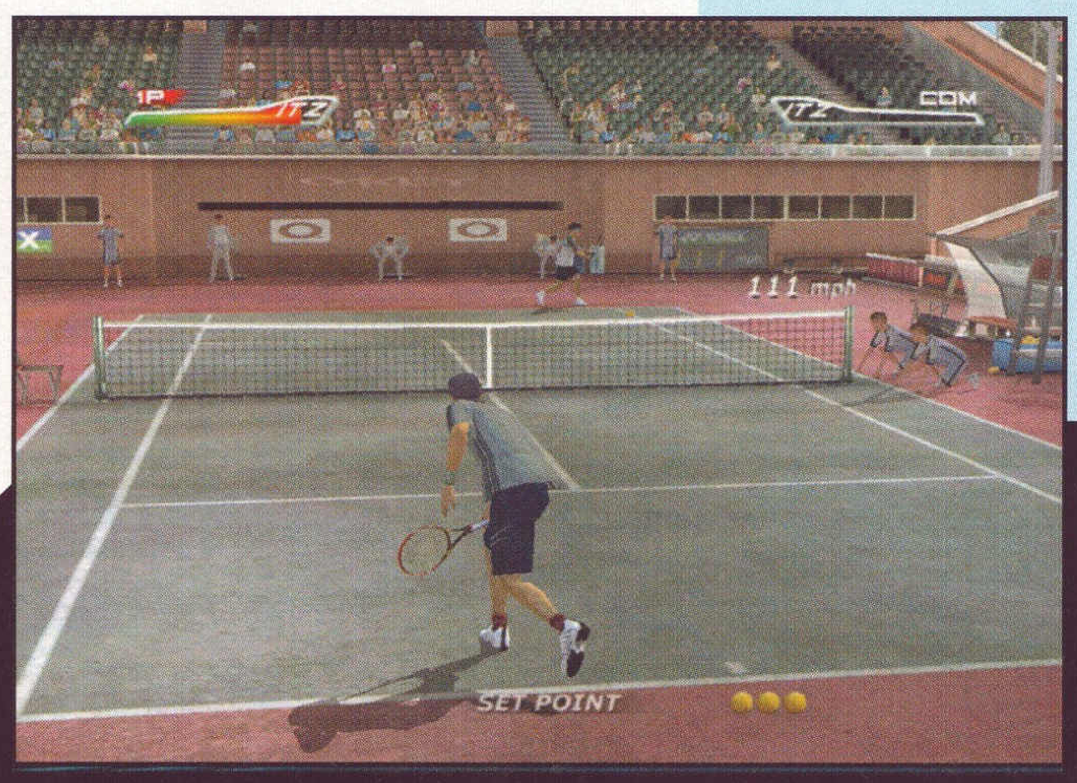
Vuoi sfidare gli altri lettori di TGM? Datti appuntamento sulla Chat ufficiale nell'area Silver Club.

Uno dei giochi di tennis più belli della scorsa stagione sbarca, finalmente, anche su PC! Siete pronti a calcare i palcoscenici più famosi del mondo?

PREVIEW

Top Spin è un titolo che ha letteralmente spopolato su Xbox grazie a una grafica pulita, a un ottimo sistema di controllo, a una buona modalità Carriera in single player e a un eccellente multiplayer, online e non. A distanza di poco più di un anno dall'incarnazione per la sorellastra nera, finalmente anche gli utenti PC potranno mettere le mani sul titolo che, a detta di molti, rappresenta una delle migliori esperienze tennistico-digitali mai apparse su un sistema casalingo.
Già dopo pochi istanti di gioco, difficilmente si può dar torto a queste voci.

TOP SPIN È UN GIOCO EQUAMENTE DIVISO TRA MODALITÀ CARRIERA PER IL SINGOLO GIOCATORE E MULTIPLAYER ONLINE



▲ Una fucilata a 111 miglia orarie può essere una buona soluzione per portare a casa il set con una delle tre possibilità a disposizione. Da notare i dettagli presenti nell'immagine...

▲ Questa è la schermata principale della modalità carriera. Da qui si possono visitare nuovi continenti, negozi, sponsor e via dicendo.

SI COMINCIA CON L'AVERE ACCESSO AI TORNEI DEI CIRCUITI MINORI, VINCENDO I QUALI SI CONQUISTANO DANARI E POSIZIONI IN CLASSIFICA

PRECISARE È SEMPRE BENE...

È bene che sappiate da subito che la qualità della conversione è ottima, contrariamente a quello che si potrebbe pensare dando un'occhiata a una demo non ufficiale uscita qualche tempo fa.
C'è da dire che il tennis su personal computer non ha mai dato grandi soddisfazioni, se si eccettuano titoli come il capitolo 98 della serie Roland Garros, l'ultimo Tennis Master Series e Virtua Tennis.
Ed è proprio a all'ultimo titolo citato che possiamo "agganciarci" per presentare la tipologia di gioco di tennis in cui va a collocarsi Top Spin... in altre parole, stiamo parlando di arcade.
Senza troppi fronzoli o trucchetti vari, Top Spin si propone come un prodotto molto immediato, grazie soprattutto a un sistema di controllo decisamente "user friendly" che consente anche al giocatore meno avvezzo al genere di effettuare, dopo poche ore di pratica, perfino il più spettacolare dei colpi tipici del repertorio del tennista professionista.
Vivamente sconsigliata la tastiera: i pulsanti da utilizzare sono tanti, quindi meglio accaparrarsi una periferica di gioco decente (meglio ancora il famoso adattatore USB per i pad PS2 di Play.com: un bijou).
Con la configurazione di base è possibile ricreare praticamente qualsiasi colpo effettuabile nella realtà, dal pallonetto al passante di diritto, dal rovescio a due mani al tiro forzato.
Inoltre, per effettuare i colpi più difficili bisognerà "riempire" l'indicatore In The Zone, letteralmente il termometro di quanto il giocatore è "in partita".
Scambi prolungati chiusi con colpi spettacolari e l'atteggiamento del tennista (determinato dal giocatore con la pressione di due tasti, positivo o negativo, a seconda degli avvenimenti) servono alla causa.

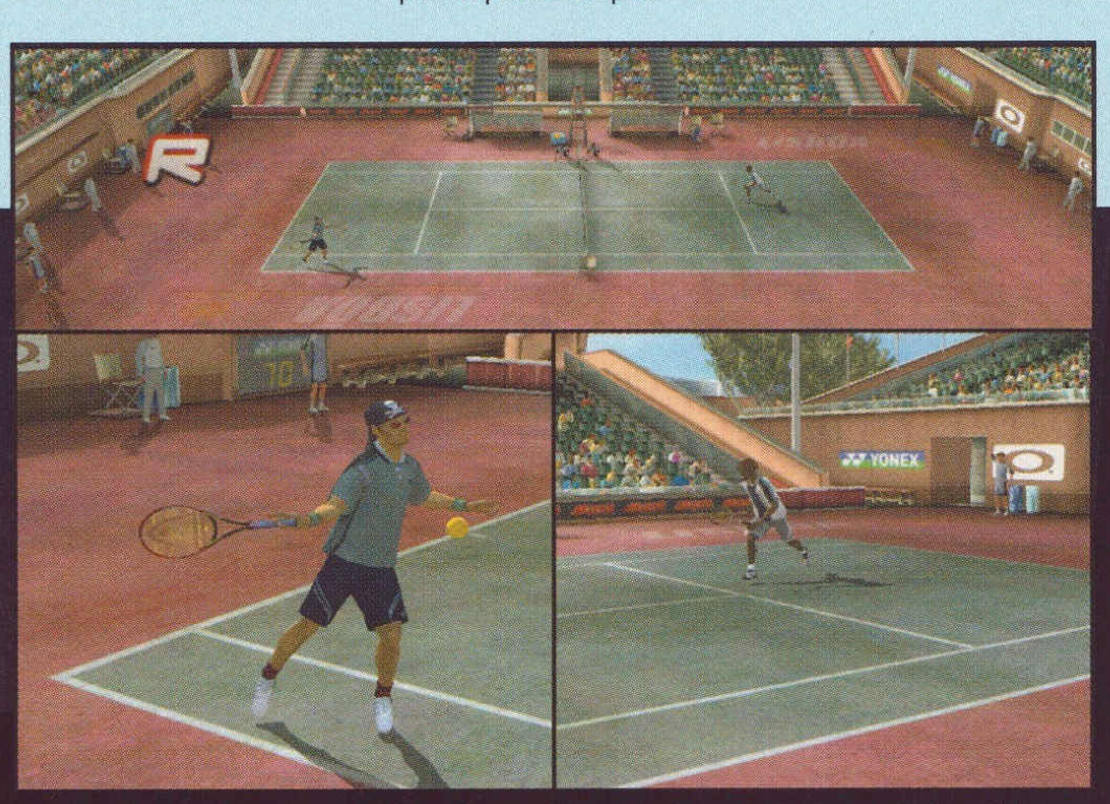
A CIASCUNO IL SUO

Top Spin è un gioco equamente diviso tra modalità carriera per il singolo giocatore e multiplayer online. Se la possibilità di crearsi un proprio tennista e guidarlo dai primi passi fino al titolo mondiale è un qualcosa di già "visto", giocare online con altra gente dislocata in ogni angolo del mondo è sicuramente la caratteristica più interessante, perlomeno per quanto riguarda la tipologia di prodotto a cui Top Spin appartiene.
Se su Xbox si poteva contare sul servizio Live!, mentre su PC Top Spin si affiderà all'esperienza dei veterani di GameSpy. Questo cambiamento implica però l'eliminazione del sistema di ladder XSPNSPORTS presente su console: al momento non ci è ancora dato di sapere in che modo verranno gestite le statistiche dei giocatori.
Staremo a vedere...
Tornando a bomba sul gioco, è bene precisare che sarà possibile giocare online con il proprio alter ego "esportato" dalla carriera in single player.
Giocando da soli, invece, potrete scegliere il tennista che preferite tra un discreto assortimento, oppure, come già detto, potrete crearne uno tutto vostro. In questo secondo caso, non possiamo che sottolineare come l'editor di Top Spin sia molto completo e consenta anche ai "maniaci" dell'estetica di modificare qualsiasi aspetto del viso del proprio giocatore/giocatrice, dal mento alle sopracciglia ai capelli.
Una volta assegnato un volto al vostro alter ego digitale non dovrete far altro che gettarvi nella mischia, che sfrutta una struttura abbastanza lineare.
Si comincia con l'avere accesso ai tornei dei circuiti minori, vincendo i quali si conquistano danari e posizioni in classifica. Con i soldi guadagnati si possono visitare i saloni di bellezza, i negozi o gli allenatori per modificare degli aspetti del look, comprare vestiti o accessori e migliorare le abilità tennistiche del proprio giocatore.
Graficamente ci assestiamo su livelli molto alti, al punto che in alcuni passaggi (grazie anche a inquadrature decisamente televisive) è difficile capire se si tratti di una partita vera o meno.
Insomma, tenete duro fino al mese prossimo per saperne di più!

IL FASCINO DELL'ATP

Nel momento in cui sto scrivendo si stanno disputando gli oramai canonici US Open di Flushing Meadows, dove in genere i migliori giocatori del pianeta si affrontano su un tabellone lunghissimo per conquistare uno dei titoli del "grande slam".
Pur non avendo la licenza ufficiale dell'ATP Tour, Top Spin presenta una serie di campioni reali che, tutto sommato, poteva essere un po' più ampia. Tra i sedici tennisti troviamo il grande Pete Sampras (oramai alla fine della corsa), l'ex numero uno Lleyton Hewitt (diventato famoso per la sua storia con la giovane collega Kim Clijsters) e la famosissima Anna Kournikova (la prima della scuola delle russe tutte bionde e urletti). Per non far torto a nessuno, aggiungo all'elenco Martina Hingis, Gustavo Kuerten e Michael Chang...

▲ Ancora un paio di ritocchi e finalmente sarò riuscito nell'opera: far somigliare la mia tennista a Mariangela Fantozzi.



▲ I replay sono davvero spettacolari: quando si ha l'opportunità di visionarne uno, il gioco stabilisce automaticamente la visuale, a volte esagerando con effetti mosaico simili...

PRINCE OF PERSIA

SPIRITO GUERRIERO

NOVEMBRE 2004

Votato da IGN Best XBox & PS2 Action game all'E3 2004

www.princeofpersiagame.com

UBISOFT

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

XBOX LIVE

PlayStation 2

PC CD-ROM

16+ www.pegi.info

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La nuova epopea dei Sim è appena ricominciata! discutine sui forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Maxis

PUBLISHER
EA

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATVO
€ 52.99

SITO
www.thesims2.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

THE SIMS 2

Dopo aver espanso, aggiunto, moltiplicato ed evoluto oltre ogni immaginazione il vetusto e rivoluzionario The Sims, siamo finalmente giunti a un nuovo inizio. Per i maniaci delle vite simulate si apra il sipario!

Quando la mente un po' visionaria di Will Wright diede alla luce l'idea alla base di The Sims, probabilmente non immaginava quello che avrebbe scatenato. Giornali e TG inebriati dalla parola "virtuale" associata a "vita", mandrie di sociologhi pronti a enfatizzare o a condannare questo o quell'aspetto, mamme che di colpo si ritrovano chiamate in causa per scegliere i colori da abbinare a mattonelle e tappezzeria, fidanzate capaci di litigare perché "lui non può lasciarla così per un'altra", sorelle pronte a costruire trappole degne di Willy il Coyote pur di mantenere il controllo del PC di casa... O forse sì, forse il genialoide sapeva tutto questo e nonostante la terribile profezia ha lasciato che la calamità uscisse, si diffondesse e, ciclicamente, ritornasse sotto forma di nuove espansioni, nuovi oggetti da utilizzare, nuove skin per ricreare questa o quella situazione, nuove case e via dicendo. Bene, il "flagello" è tornato in versione 2.0, carico di profonde modifiche che ne faranno sicuramente un nuovo evento per tutti i pagani sopra descritti ma anche per chi, in fondo in fondo, tra un frag e un "level up" del proprio mago ha sempre piazzato una puntatina alla sua casa delle bambole digitale...

CAMBIAMO PAGINA

Cos'è The Sims lo sanno anche i muri, quelli veri. Ma cosa non era il primo The Sims?

ORA I SIM POSSIEDONO BEN CINQUE DIVERSI STADI EVOLUTIVI, SOLO DUE DEI QUALI EREDITATI DALLA PRECEDENTE INCARNAZIONE

▲ Ecco i nuovi Sim, di varie età con aspirazioni personali e tutti diversi tra loro. Questi sono verdi perché vivono in un posto strano, nel deserto...

▲ Il nuovo editor per creare Sim consente di modificare centinaia di parametri: forma del mento, degli occhi, delle labbra, del naso, delle orecchie, dei capelli e altro ancora.

Sicuramente non era un gioco pensato in termini, passatemi la parolona, evoluzionali. Certo, i nostri bambolotti semipensanti potevano farsi una carriera lavorativa, innamorarsi, cambiare casa e persino avere figli, ma non potevano invecchiare, morire o magari generare una prole che potesse sostituirli, diventare adulta e ricominciare l'amaro ciclo della vita. Tutto era piuttosto statico e immutabile alla lunga, quasi che far morire un Sim fosse più una volontà dello "sceneggiatore giocante" che un evento inevitabile. La prima grossa e pesante variazione di The Sims 2 è proprio questa: ora i Sims, possiedono ben 5 diversi stadi evolutivi, solo due dei quali ereditati dalla precedente incarnazione. Tutti questi stadi sono però a tempo: ora nell'arco di qualche giorno un bebè diventa bambino, poi adolescente, poi adulto, poi anziano e infine... bum! Lungo e stecchito per cause naturali. Fortuna vuole che ora ci sia la possibilità che un figlio, reale incrocio del DNA dei genitori (carattere e aspetto fisico sono ereditati dai genitori e persino dai nonni), possa iniziare una nuova famiglia, nella casa natia o altrove, creando così un vero e proprio albero genealogico. Un gran bello stimolo per rinunciare a tutto quello che gli appassionati di The Sims hanno accumulato nel corso di anni nella vecchia versione e ricominciare da zero senza gran parte delle caratteristiche accumulate add-on dopo add-on: da questo punto di vista The Sims 2 propone una dotazione piuttosto "base", paragonabile alla versione liscia e poco più del primo capitolo...

CASE, VICINATI, TANTE FACCE TANTE RAZZE

Una delle introduzioni delle varie aggiunte del primo The Sims rimaste anche in questo secondo capitolo sono i diversi scenari disponibili: i vicinati proposti inizialmente sono ben tre, diversi e già dotati di una trama per iniziare subito a dirigere la vita di personaggi differenti. Qui troviamo Bellavista (sulla falsariga del vecchio vicinato originale), Stravizia, una specie di Area 51 tutta UFO e mutazioni e Verona Creek, che ci propone la versione Sim del dramma di Romeo e Giulietta. Questi "luoghi" possono essere modificati aggiungendo oggetti, dettagli e nuovi lotti residenziali e possiedono tutti zone comunitarie con negozi e svaghi, anche se la disponibilità di interazioni in questi ultimi è limitata a pochissime opzioni, come fare la spesa per riempire il frigorifero di casa o comperare una rivista (qualcuno ha detto TGM?). Molta cura è invece stata riposta nel nuovo menu di creazione di Sim e interi nuclei famigliari, con una dotazione di opzioni assurda, capace di creare miliardi di esseri totalmente differenti tra loro anche solo per la forma degli zigomi o la grandezza delle orecchie. Uno degli aspetti che è ora possibile decidere della personalità, oltre a quelli già ben conosciuti è l'aspirazione personale, un nuovo parametro dell'esistenza "simmesca".

ASPIRA E INSIPIRA

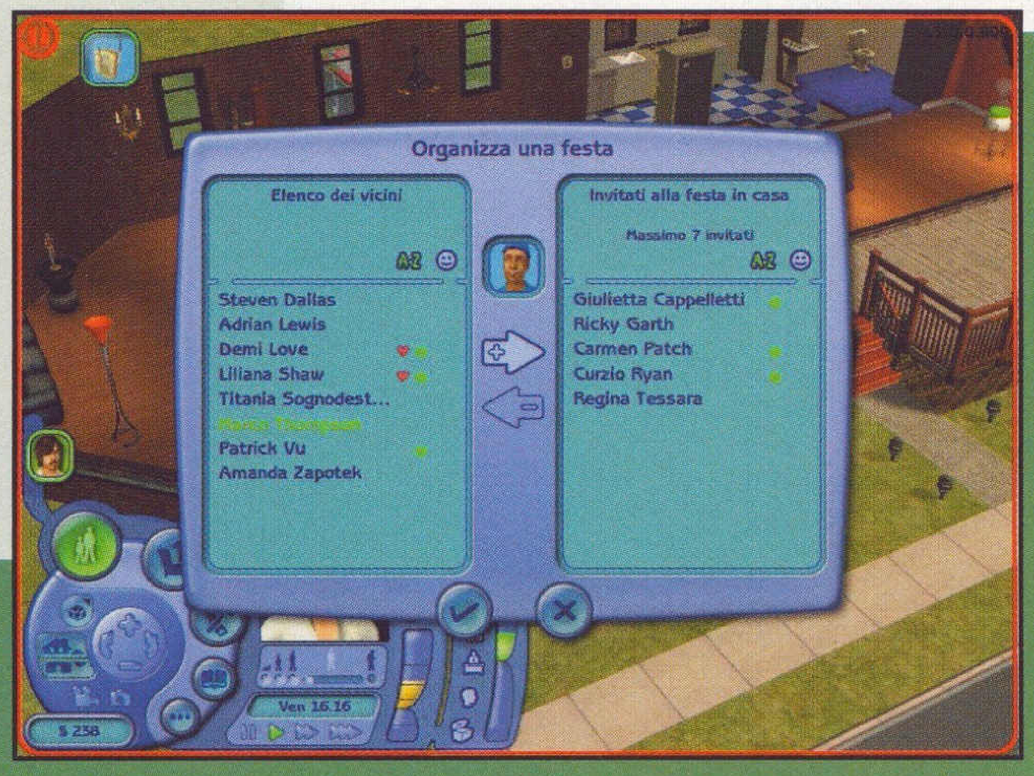
Palmiro Caralberti è un single squattrinato e un tipo solitario. Ma sogna di diventare un latin lover o di mettere su famiglia, di guadagnare tantissimi soldi, di diventare una celebrità o un nuovo Einstein. Ogni Sims possiede una di queste cinque aspirazioni fin dalla nascita (ma la scopre solo nell'età adulta... Crescere bene è la motivazione comune di bambini e adolescenti). A seconda di quale indole lo guida, in ogni momento un Sim avrà almeno quattro desideri e tre paure, sostituite via via che si compiono, o all'alba di ogni nuovo giorno: possono essere azioni come conoscere o parlare con qualcuno, comperare un oggetto od ottenere un risultato sul lavoro. Ogni desiderio raggiunto offre un certo quantitativo di punti ricompensa, un innalzamento dell'indicatore dell'umore (che va da depressione a esaltazione, con tanto di stato di grazia che consente al Sim di essere felice a prescindere dalle solite necessità) e garantisce una

CRESCITA CONTROLLATA

Ecco, nel dettaglio, come evolve uno dei miliardi di Sim che è possibile creare con l'apposito tool. Considerate che, aspetto a parte, ogni passaggio evolutivo prevede interazioni e situazioni tutte nuove: un neonato sarà più o meno "vegetativo" come nel primo capitolo, ma già un bambino sarà da accudire, insegnandoli a camminare o a parlare. Gli adolescenti poi dovranno essere aiutati nei compiti e spinti verso la scelta di una delle aspirazioni possibili. Dopo la classica età adulta arriva infine la vecchiaia, periodo in cui il Sim si dimostra meno attivo e decisamente più "svogliato". Dopodiché, pozioni e miracoli della felicità a parte, arriverà l'inevitabile morte. Ma i geni vivranno, sempre che si sia riusciti a costruire una famiglia e crescere almeno un figlio...

OGNI SIM POSSIEDE UN'ASPIRAZIONE FIN DALLA NASCITA: A SECONDA DI QUALE INDOLE LO GUIDA, IN OGNI MOMENTO AVRÀ DESIDERI E PAURE DIFFERENTI

▲ Il motore grafico ora inserisce dei veri e propri filmati nelle occasioni speciali: qui due Sim parlano d'amore... beh, non è che stiano veramente parlando, eh?



▲ Organizzare una festa consente ora di scegliere chi invitare: che sia un compleanno o solo una domenica pomeriggio poco importa.

vita più lunga e gratificante al nostro esserino. Le paure agiscono ovviamente in senso opposto: un amante della famiglia che divorzia cadrà in depressione, perderà punti ricompensa e probabilmente morirà prima della consorte, se qualcosa non farà cambiare ancora rotta alla sua esistenza. I punti ricompensa permettono di acquistare particolari oggetti capaci di influenzare "magicamente" la vita dei Sim, offrendo pozioni di lunga vita o piante che germogliano tanti bei dindi (soldi, per chi non è di Milano... ndToSo), giusto per dirne un paio. Le aspirazioni cambiano radicalmente il modo di intendere la vita dei nostri sottoposti: sicuramente offrono uno spunto per fare qualcosa di più che accumulare punti nelle abilità e cercare di scalare la carriera lavorativa, offrendo allo stesso tempo personaggi depressi e a volte incoerenti o elementi felici e iperattivi.

CIAK SI GIRA

Il motore grafico di The Sims 2 è anni luce più evoluto e dettagliato di quello visto nel suo precursore. Non soltanto consente di girare, zoomare e inquadrare qualsiasi situazione (con un livello di dettaglio incredibile, basti vedere un cuoco ai fornelli o un Sim alle prese con un computer per rendersene conto) ma offre chicche di ogni genere, come filmati costruiti ad hoc per occasioni speciali (come una nascita, una morte un, ehm, "Fiki Fiki", termine aulico che non necessita spiegazioni) o ancora la possibilità di "registrare" dei veri e propri videoclip, anche se il file AVI ottenuto è di poche centinaia di pixel di altezza e larghezza. Grazie alla qualità del nuovo engine, insomma, e al livello di dettaglio mostruoso che hanno raggiunto facce e corpi dei Sim, è ora possibile vivere anche il più insignificante momento con una morbosità ancora più accentuata rispetto al passato (grazie anche al contributo fornito dall'accompagnamento sonoro che, ancora più che in passato, propone musiche di ogni genere e la leggendaria parlata Simmesca). Ah, per chi lo volesse sapere, è rimasta l'opzione per aggiungere propri MP3 di accompagnamento, sia per lo stereo di casa sia per l'interfaccia... e ora potete anche aggiungere filmati video da sparare sul televisore domestico!

LAVORO E VACANZA

Anche se il lavoro non sembra essere uno degli aspetti su cui si sono concentrati di più i programmatori di The Sims 2, rimane uno dei momenti più importanti della vita, virtuale e non. Le carriere sono tornate quelle "classiche" del primo titolo: politica, militare, sportiva, scientifica e così via. Sono cambiati alcuni aspetti però del lavoro: alcuni estetici, come la diversa "uniforme" a seconda del "grado" raggiunto o il mezzo che verrà a prenderci, altri più strettamente legati alle "variabili" di gioco. Ora il Sim, a seconda dell'impiego, dovrà presentarsi solo alcuni giorni della settimana, godendo così di weekend o giorni singoli di riposo. E non va sottovalutata la presenza di vere e proprie ferie: peccato solo che sia i giorni di riposo sia le ferie non siano minimamente retribuiti, mentre invece la pensione, che ogni Sim può ricevere in vecchiaia ritirandosi, sarà garantita ogni 24 ore. In compenso, adesso durante il lavoro il nostro personaggio inventato vedrà modificare i suoi parametri: un'occupazione tra la gente aumenterà ad esempio la sua socialità, una di fatica abbasserà la sua igiene e così via. Ah, e tutti gli impieghi svolti in un orario che comprende un pasto, vedranno riempirsi la barra della fame... Finalmente, è il caso di dire!

DUE STANZE, AMPIO SALONE, INGRESSO AUTONOMO

Animare le case, sfruttando entrambi i piani disponibili o costruendo, novità, una terrazza aperta al terzo piano (quello generalmente dedicato ai tetti), è insomma un'operazione facilissima, così come giocare coi nuovi elementi di costruzione messi a disposizione. Le case, ad esempio, possono essere create su terreni molto più complessi e accidentati rispetto al passato: immaginatevi ville in collina con grosse terrazze poggiate su colonne e collegate alla strada da

IL MOTORE GRAFICO DI THE SIMS 2 È ANNI LUCE PIÙ EVOLUTO E DETTAGLIATO DI QUELLO VISTO NEL SUO PRECURSORE

REVIEW

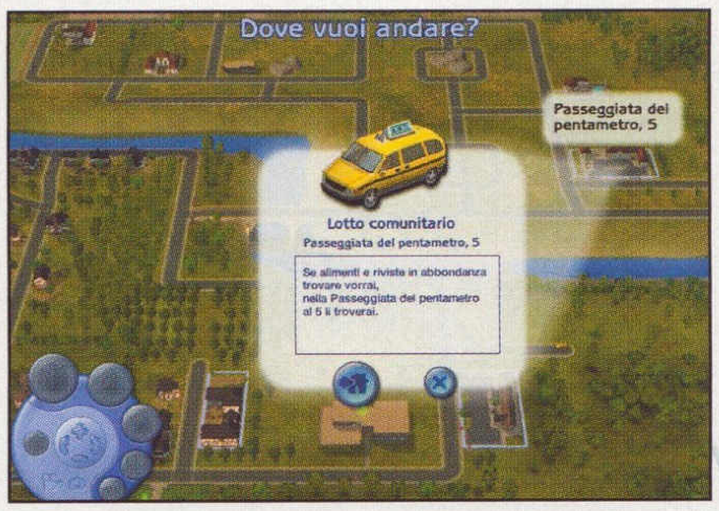
▲ Un papà attempato insegna al suo piccolo a parlare: la buona crescita di un neonato gli garantirà statistiche migliori e una vita più lunga e felice.

▲ Con l'editor già compreso nella confezione è possibile creare facce e indumenti: ecco un capo per tutti i giorni, sobrio ed elegante al punto giusto...

SCENEGGIATURE E STORIE

L'attenzione degli sviluppatori di The Sims 2 è andata nella direzione che incontra probabilmente il gusto della maggior parte degli appassionati della serie. Anche se personalmente non mi sono mai esaltato all'idea di scrivere delle vere e proprie soap da far vivere ai piccoli esseri digitali, molti giocatori in giro per il mondo hanno visto l'elemento "teatrino familiare" molto più divertente del semplice creare uno o più personaggi e lasciare scorrere gli eventi un po' a caso. The Sims 2 offre tutti gli strumenti per inscenare qualsiasi situazione: oltre alle biografie di ogni singolo Sim, è ora possibile allestire dei veri e propri set creando un vicinato da usare come "spalla" per le vicende, un po' come i tre differenti scenari già disponibili lasciano intendere. Inoltre, la possibilità di dare vita ad album fotografici arricchiti di brevi filmati, consente di condividere con altri le proprie "avventure" simmiche. E come ciliegina sulla torta, ogni Sim mantiene i ricordi degli eventi più o meno importanti capitatigli nel corso della vita. Contenti loro...

DOBBIAMO NOTARE COME LA DOTAZIONE DI BASE DI ARREDI E COMPLEMENTI SIA DECISAMENTE POVERA RISPETTO ALL'INCREDIBILE DISPONIBILITÀ RISCONTRATA NEL VECCHIO THE SIMS



▲ **Uno dei pochi elementi ereditati dalle espansioni è la presenza di lotti comunitari da visitare: per ora sono disponibili solo piccoli negozi e boutique...**

vialetti e scalinate, oppure abitazioni leggermente sopraelevate dal terreno grazie a fondamenta "a vista" (ok, queste sono poco più che inutili, ma ce le hanno messe e ce le teniamo).
Purtroppo quello che in tanti chiedevano a gran voce, e cioè la possibilità di applicare e/o posizionare oggetti lungo le pareti diagonali non è stato reso possibile. In compenso è stato aggiunto un pratico strumento che "cattura" un elemento dallo schermo e lo replica, sia esso un tavolo, una carta da parati o un pavimento. Una vera manna dal cielo per chi deve ampliare una stanza mantenendo lo stesso stile o vuole semplicemente replicare lo stesso tipo di arredamento.
Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto, dobbiamo notare come la dotazione di base di arredi e complementi sia decisamente povera rispetto all'incredibile disponibilità del vetusto The Sims, anche solo considerando le espansioni ufficiali e dimenticandoci dei miliardi di produzioni amatoriali disponibili in giro per la rete. Siamo tornati a tutti gli effetti indietro di parecchio, e l'unico aspetto che in parte rincuora il giocatore è la disponibilità di temi e colorazioni diverse per ogni singolo oggetto: non solo lo stesso divano in tinte differenti, ma veri e propri dettagli come il colore delle lampade o il disegno del copriletto possono essere abbinati creando così diverse combinazioni dello stesso oggetto. Sempre per aiutare nella scelta, è ora possibile creare delle collezioni di elementi a tema, in modo da rendere più facile individuare quali arredi stiano bene collocati nello stesso ambiente. Di certo questa poca versatilità degli arredamenti sarà, come del resto tutto quanto visto fino a ora, un ottimo punto di partenza per le successive espansioni, ufficiali e non, che potranno solo aggiungere altri dettagli incredibili alle vite più finte e intriganti della storia dei videogiochi.

Games machine Star player

◀ **Grazie al nuovo motore grafico, anche i gesti più comuni come il cucinare si arricchiscono di numerosi dettagli: preparare un tacchino o una spaghettata non è la stessa cosa!**

COMMENTO

Tutto cambia per rimanere uguale a prima. The Sims 2 introduce radicali cambiamenti nel gameplay ma rimane fedele all'idea e alle meccaniche originali del suo precursore. La nuova concezione di esistenza, fatta di stadi di crescita e morte, gli alberi genealogici, i figli "geneticamente" ottenuti dalle coppie, il nuovo indicatore di aspirazioni. Tanti spunti per animare come burattinai pazzi le esistenze dei Sim in modi piuttosto simili al passato, e questo è sicuramente un bene per i numerosi fan della serie. Tecnicamente parlando le nuove caratteristiche di The Sims 2 sono incredibili: una grafica iperdettagliata, la possibilità di modificare almeno una trentina di dettagli del viso e aggiungere tagli di capelli, forme degli occhi e via dicendo, case con giardini e vicinati molto più complessi di quanto visto prima...
L'unico vero neo riguarda la limitata disponibilità di oggetti e opzioni viste nelle tante espansioni del primo titolo. Si torna ai tempi in cui i Sim non potevano avere animali domestici, non potevano andare in vacanza, non conoscevano le gioie di costruirsi la propria discoteca in casa. Tutto questo lascia il giocatore un po' frastornato e sospettoso: quanto tempo passerà prima che gli add-on invadano il mercato? Forse qualche dettaglio in più sulla dotazione iniziale avrebbe reso questo successo annunciato ancora più soddisfacente. Accontentiamoci e prepariamo ad aprire, in futuro, ancora tante e tante volte il portafogli...

HARDWARE

I requisiti hardware per The Sims 2 sono di tutto rispetto e comprendono una CPU da 800 MHZ, 256 MB di memoria RAM e una scheda grafica da almeno 32 MB. Il gioco installa circa 3.5 GB di dati su Hard Disk.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

85

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi dire la tua su DooM 3? Fallo nella sezione Opinioni di TGM Online!

SVILUPPATORE
id Software

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATVO
€ 49.90

SITO
www.doom3.com/

REVIEW

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

DOOM 3

Avete già seguito le diatribe sul forum? No? Allora avete già visto il voto finale... neanche? Allora il dubbio ve lo levo subito: siamo rimasti un po' delusi...

Un marine spaziale senza nome sbarca su Marte e si prepara a fronteggiare una situazione spinosa: negli ultimi tempi si sono verificati strani fenomeni, gli scienziati sono preoccupati e molti dicono di sentire voci misteriose provenire da zone della base che dovrebbero essere deserte. Come si confà a ogni sparatutto "moderno", anche DooM 3 accompagna docilmente il giocatore per la prima ora di gioco e gli permette di prendere confidenza con l'ambiente: certo, il tutto è decisamente derivativo e richiama Half-Life in modo palese, con la differenza (a me non particolarmente gradita) che l'ambientazione è prettamente militare e invece di chiacchierare con i colleghi ci si trova a subire lavate di capo dal sergente di turno. Poco male, del resto la id Software non è certo nota per lo stile indiretto (non potrebbe chiamarsi così del resto, no?). Per ottenere informazioni aggiuntive è possibile raccogliere dei palmari o PDA, che rappresentano un'altra "strizzata d'occhio" (chiamiamola così, va') verso un altro capolavoro che non ha mai ottenuto la fama meritata: System Shock. Insomma, Carmack e soci ce la mettono tutta per farci vedere che sono cresciuti e che non

LA GRAFICA È ECCELLENTE DA CIMA A FONDO, I MODELLI 3D E LE SKIN IMPECCABILI, E POTETE STAR CERTI DELLA PERFEZIONE DI OGNI PIÙ PICCOLO PARTICOLARE

▲ Ci ho messo cinquecento anni a prendere questa foto: ho alzato apposta la risoluzione così potevo ritagliarla e farvi vedere bene. Che cosa? Ma il cervellino che schizza fuori dalla testa dello zombi, ovviamente! Per qualche ignota ragione, su Marte, quando si spara a qualcuno il suo cranio si trasforma in una specie di catapulta.

▲ Questa l'avevamo già vista (in effetti, In Memoriam è tutto così), ma mai in uno shooter: all'interno del gioco ci sono riferimenti a un sito web reale, che addirittura riporta informazioni utili! Certo, non si spiega come la Martianbuddy sia già online nel 2004, ma non facciamoci troppe domande...

pensano più solo all'azione frenetica, ma in una cosa non hanno certo bisogno di fare sforzi per convincerci: la grafica è eccellente da cima a fondo, i modelli 3D e le skin impeccabili, e potete star certi della perfezione di ogni più piccolo particolare (dal sincro del labiale alle scritte animate sugli schermi, peraltro tradotte completamente in italiano). Si notano passi avanti non da poco nell'integrazione tra texture statiche e filmati, cosicché gli stessi monitor della base possono riprodurre spezzoni video che una volta sarebbero stati impossibili da integrare nel mondo senza soluzione di continuità. Anche l'interazione del giocatore con l'ambiente, che al posto del tasto "usa" utilizza lo stesso pulsante di fuoco, non è mai stata così naturale e spontanea. Le texture sono tutte in alta risoluzione e ottimamente compresse anche ai livelli minimi di qualità (che con qualche accorgimento rendono possibile giocare anche su macchine relativamente vecchiotte). Se poi ci aggiungete gli effetti di luce dinamica, ottenete... beh, quello che potete vedere nelle foto, e direi che basta e avanza!

Ma a questo punto è tempo, per il nostro marine, di menare le mani: com'è ampiamente prevedibile qualcosa va storto, succede un patatrac e in men che non si dica ci troviamo a fronteggiare un'orda di demoni. E qui entra in gioco il fattore gameplay, che è quello di uno shooter moderno classico; quindi pochi nemici, ma cattivi. Rispetto a quanto si vede negli altri prodotti però, in DooM 3 gli spazi sono molto chiusi e soprattutto bui. Buissimi! Dall'oscurità piombano all'improvviso (o caracollano, se si tratta di zombi) demoni che vogliono farci la pelle. Purtroppo si notano ben presto dei difettucci, e a questo scopo mettiamo subito in chiaro una cosa: questo gioco NON ricorda affatto il DooM classico! Chi lo afferma evidentemente se lo è dimenticato, o pensa che in un gioco basti "sparare ai cattivi" perché tutto sia uguale. Per cominciare, citerò una magagna solo estetica e un'altra più grave. La prima riguarda il "kickback" delle armi, e in particolare dello shotgun: in molti shooter (DooM in primis) i nemici colpiti volavano all'indietro, e questo insieme al rumore metallico dell'arma dava un gusto notevole (sono sicuro che sapete cosa intendo). Adesso l'effetto è sparito, anche perché i mostri uccisi si dissolvono all'istante in una nebbiolina rossa: peccato. Il secondo difetto è molto più grave, e sta nel fatto che i nostri attacchi non hanno alcun effetto nell'interrompere quelli altrui. Ancora una volta, questo era un aspetto fondamentale del gioco origi-

▲ **I ragnazzi malefici attaccano a frotte e cercano di soverchiare il povero marine con la forza del numero. Un consiglio? Contro i maledetti aracnidi è meglio rispolverare la pistola; un paio di colpi precisi e salutano. Certo, bisogna anche evitare di farsi accerchiare.**

UN ENGINE PER TUTTI I GUSTI

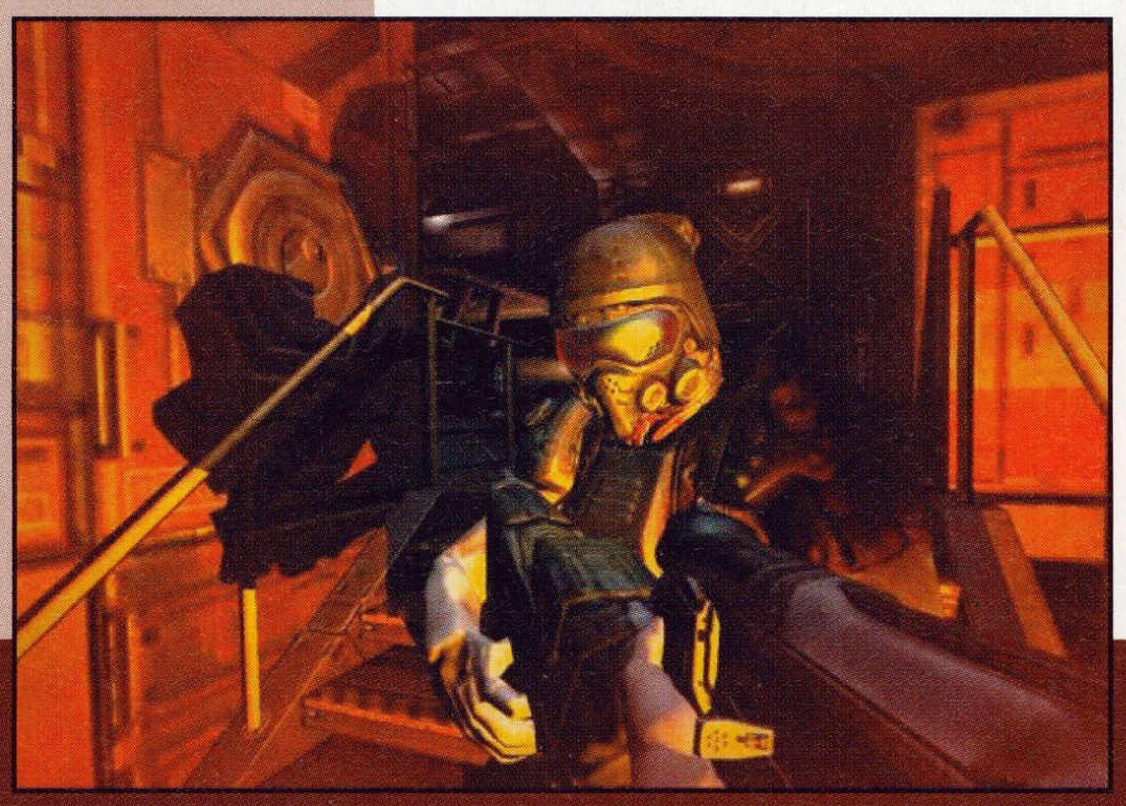
Non c'è dubbio che DooM 3 tutto sommato giri più che bene anche su macchine poco potenti: questo non significa però che non sia possibile migliorare decisamente il proprio frame rate con qualche piccolo accorgimento. Innanzitutto, diciamo subito che più che mai è basilare chiudere tutti i programmi che rubano cicli di CPU e soprattutto memoria: quindi niente scaricamenti in background, antivirus e compagnia bella. Inoltre, la memoria assegnata automaticamente dal gioco alla cache degli elementi grafici è troppo poca: aprite quindi il file "doomconfig.cfg" nella directory Doom 3\base; trovate la riga "set image_cacheMegs" (senza virgolette: il valore sarà 20 o 32) e cambiatela con 128 o anche 256. C'è chi dice che il valore dovrebbe essere un quarto della RAM installata, voi magari fate un po' di prove.

I possessori di schede ATi devono assolutamente aggiornare i driver alla versione 4.8: la differenza è davvero notevole. Sempre per schede ATi, c'è uno shader (pezzo di programma) che gira sulla rete e sembra molto meglio di quello originale (con buona pace di Carmack): non vi metto qui il link perché le notizie si rincorrono e non è detto che mentre mi leggete non sia già uscita una patch; se siete interessati direi che la cosa migliore è cercare sul forum di TGM Online.

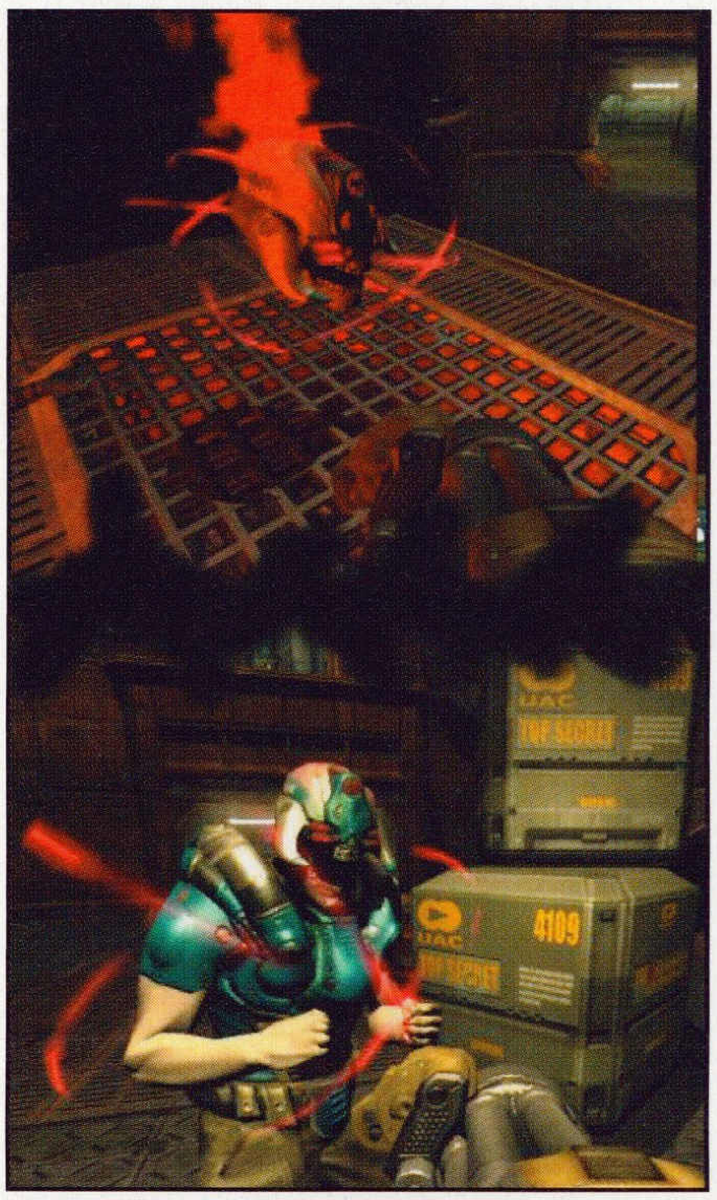
Infine, un accenno alla configurazione all'interno del gioco: secondo me è fondamentale attivare il vsync (sincronizzazione con il monitor), che di base è disattivato. Infatti i caratteristici "strappi" in D2 sono molto più visibili e davvero fastidiosi. Per quanto riguarda le altre scelte, se il sistema lo richiede io consiglio di disattivare i cosiddetti "effetti in alta risoluzione" e l'illuminazione (highlighting) speculare senza troppe remore, mentre ombre e bump-mapping sono davvero fondamentali: nel caso, meglio abbassare un livello di qualità, la stessa risoluzione o una "tacca" di antialiasing. Personalmente poi io sono sempre per la fluidità sopra ogni cosa...

DEL PRIMO DOOM, PURTROPPO, QUESTO SEGUITO EREDITA PESANTEMENTE I "TRUCCHETTI": ALIENI CHE APPAIONO DIETRO ALLE SPALLE, ZOMBI NEGLI STANZINI E SORPRESE ANALOGHE

▲ **Signori e signore, ecco il "Super Turbo Turkey Puncher", ovvero: come si divertono i marine spaziali nelle pause del lavoro. Una simpatica citazione del primo DooM che mi ha fatto venire tanta nostalgia.**

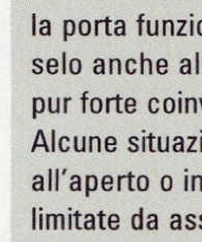


▲ **Quando, parlando della grafica di DooM 3, diciamo che è maniacalmente dettagliata e curata all'inverosimile, intendiamo qualcosa come questo... pazzesco, no?**



◀ **Il powerup "berserk" prima e dopo l'assunzione: vedete che la faccia del giocatore assume proprio le sue fattezze scheletriche?**

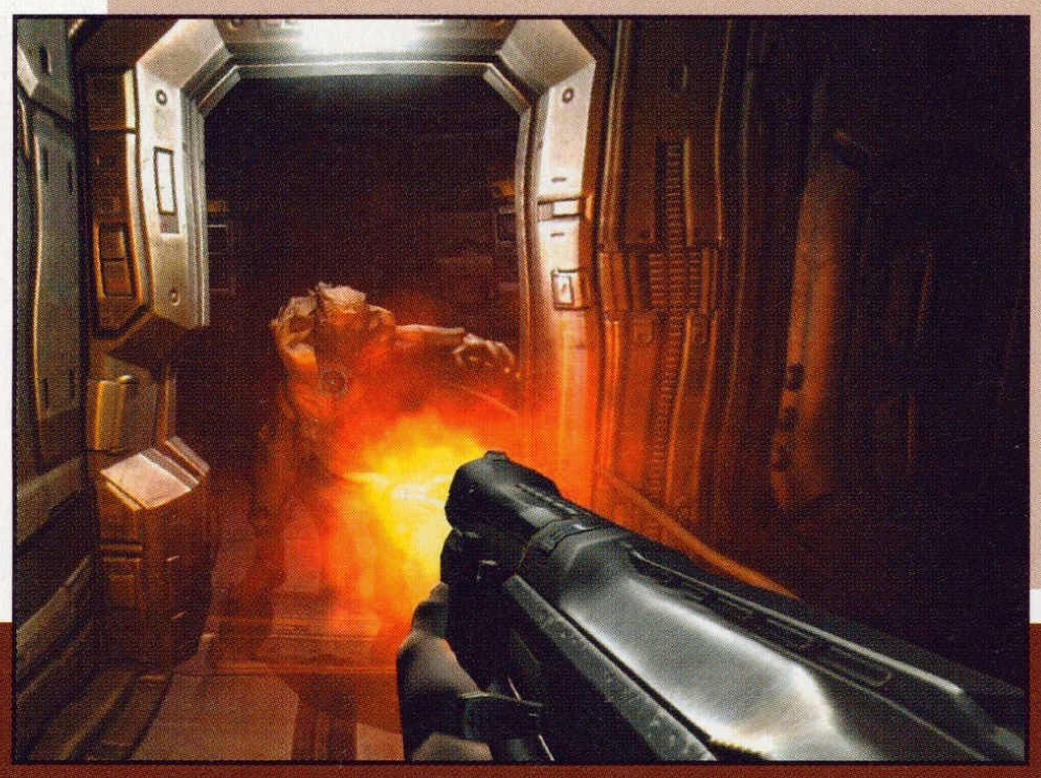
nale: si poteva sparare al momento giusto per "spezzare il ritmo" di un attacco avversario e salvarsi così da morte sicura. Qui invece i demoni o gli zombi nemici, armati di mitra o fucile a pallettoni, se ne fregano bellamente dei nostri colpi e continuano felici a sforacchiarci. Questo, unito alla ristrettezza degli ambienti che rende molto difficile eseguire manovre evasive, fa sì che la scelta migliore sia subire stoicamente i danni stando praticamente fermi.
Infatti, anche al livello massimo di difficoltà, Veteran (poi c'è Nightmare, ma all'inizio non è disponibile e poi non conta perché è una modalità speciale), gli attacchi fanno poco male e ci sono abbastanza pacchi e stazioni curative; senza contare l'armatura, presente in quantità esagerata. Ovviamente sarebbe più divertente lottare, correre e saltare per non farsi ferire: purtroppo, però, in molti casi è proprio la strategia meno indicata.
Del primo DooM, piuttosto, D3 eredita pesantemente i "trucchetti": alieni che appaiono dietro alle spalle, zombi negli stanzini e sorprese analoghe. Questo poteva ancora andar bene dieci anni fa, anche perché lo spirito era quello del "giochiamo che eravamo marine spaziali", all'interno di un titolo che vuole essere realistico invece certi trucchi stonano abbastanza perché, alla lunga, "si vede" il designer che cerca di sorprenderti, e questo non fa certo bene al coinvolgimento. Non crediate che la cosa non sia voluta: anzi, ho letto in un'intervista a Todd Hollenshead che "i designer facevano a gara a chi riusciva a spaventare di più i giocatori". Il bel risultato di questa competizione è una sequenza ininterrotta di situazioni praticamente identiche che all'inizio possono sorprendere, ma poi diventano pura routine: in ogni angolo buio c'è uno zombi (e gli tiriamo una granata senza vederlo), ogni volta che raccogliamo munizioni o un PDA qualcuno compare alle nostre spalle, e così via. Come potete immaginare la cosa si fa scocciante molto presto...
Un'altra critica che è stata mossa a DooM 3 riguarda la torcia che il nostro povero marine è costretto a usare per



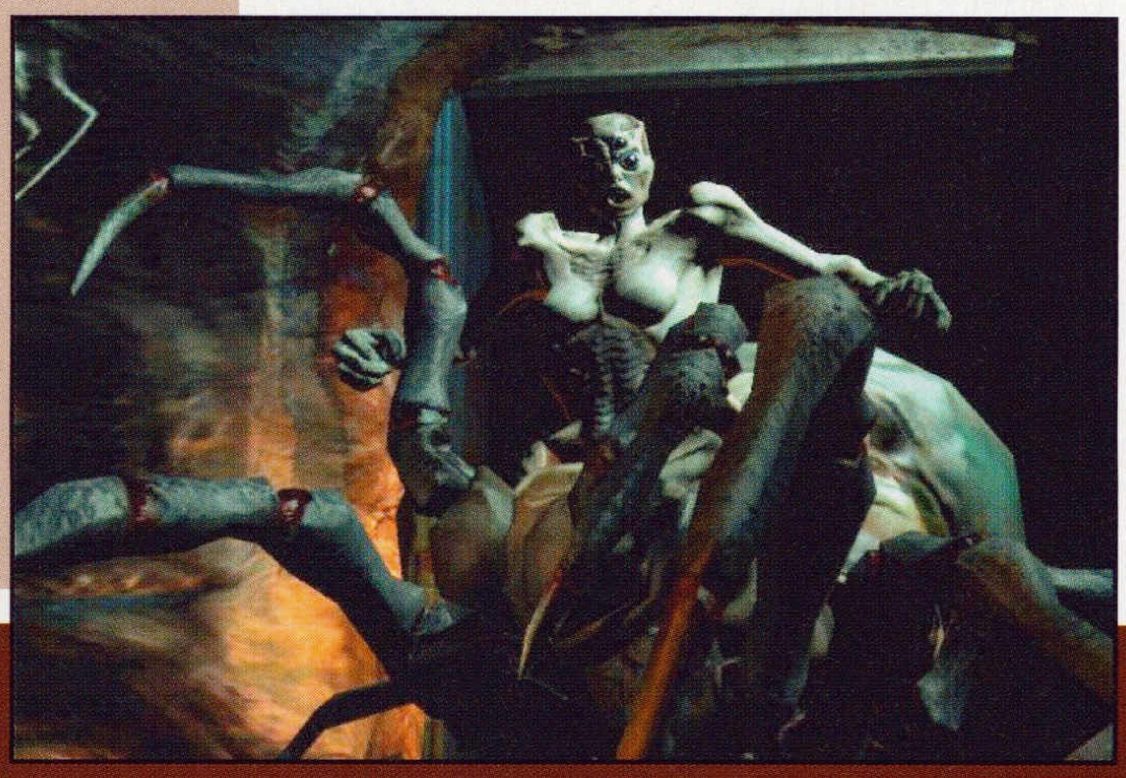
IL COMMENTO DEL TODESCHINI

Lo spazio a disposizione è pochissimo, quindi sarò conciso: DooM 3 mi ha deluso, e anche parecchio. Sarò caduto vittima dell'hype e dei suoi perversi meccanismi, ma non posso nascondere il fatto che mi aspettassi qualcosa (leggete pure "molto") di più da una casa come la id Software.
Se tecnicamente, sia dal punto di vista grafico sia da quello sonoro, non posso che unirmi al coro unanime di quelli che gridano al capolavoro (guarda caso, l'unico aspetto su cui tutti si trovano d'accordo, anche quando litigano su ogni altra cosa), l'impressione è che su tutto il resto i game designer abbiano preferito passare la mano: passi la storia banale, del resto è DooM, ma siamo pur sempre nel 2004, la gente ama aspettarsi qualcosa di più strutturato. Le situazioni di paura e tensione delle prime mappe, che inizialmente ti costringono a giocare quasi in apnea, in condizioni di vero terrore, alla lunga stancano, visto che sono sempre le stesse: lo stratagemma dell'imp nascosto dietro la porta funziona per due o tre volte, ma ritrovarselo anche all'ultimo livello... Non stupisce che il pur forte coinvolgimento iniziale cali rapidamente. Alcune situazioni belle, come gli sporadici scontri all'aperto o in spazi non troppo ristretti, vengono limitate da assurde scelte di gameplay (vedi il poco ossigeno), quasi a mostrare una sorta di crudele sadismo dei game designer. Se si esclude la mappa ambientata nell'inferno (una sola! Allora lo fate apposta! Visto che siete sadici?), i livelli mancano decisamente di varietà: troppo simili, troppo bui. Discutibili molte scelte di gameplay (vedi la famigerata torcia, o la mira olimpica degli zombie, ma potrei continuare a lungo), che fanno a pugni con le pretese di realismo con il quale hanno infarcito il gioco. Come concludere, dunque? Divertente e coinvolgente, ma non certo memorabile o imperdibile. Paradossalmente, sconsigliato a tutti coloro che hanno amato tanto i primi due DooM.

IN OGNI ANGOLO BUIO C'È UNO ZOMBI, CHE FINISCE PER PRENDERSI UNA GRANATA IN BOCCA SENZA NEMMENO AVERE LA POSSIBILITÀ DI USCIRE ALLO SCOPERTO



▲ Un'altra foto parzialmente "ritagliata" per farvi vedere bene uno degli effetti grafici più riusciti: la distorsione causata del calore! Vedete che la porta è deformata? Ovviamente vista in movimento è tutta un'altra cosa... bello!



▲ Per non rovinare nessuna sorpresa, sono stato attento a non includere alcuna foto degli ultimi livelli, quelli "infernali"... lascio a voi l'esplorazione! Però un boss intermedio me lo concedete, eh?

cercare di raccapezzarsi in questa specie di catacomba oscura. Ebbene, questa volta voglio criticare i critici, nel senso che se da un lato è ovviamente assurdo che un marine spaziale non abbia a disposizione tecnologie più avanzate di una piletta da quattro soldi, dall'altro è palese che si tratta di una scelta di design e come tale orientata al conseguimento di un effetto di gioco particolare. Il problema semmai è che quell'effetto viene usato all'estremo, anzi oltre l'estremo: sarebbe stato molto meglio se si fossero alternate sezioni buie ad altre illuminate. Ma questo è proprio il problema base del gioco, che è stato concepito così fin dal principio.
Ora però non citiamo solo il brutto, DooM 3 ha anche delle frecce al suo arco, e da un gruppo di sviluppo che ha come idolo il programmatore Carmack queste non possono che venire dalla tecnologia. Ho già citato la grafica strepitosa delle texture: quando si comincia a combattere si notano anche le animazioni, i modelli 3D, le skin e gli effetti speciali come fumo, fiamme e scintille. Inutile dire che tutto è allo stato dell'arte, anzi, lo ridefinisce a tutti gli effetti! Ma se la grafica se l'aspettavano un po' tutti, anche perché sono anni che ci lustriamo gli occhi con gli screenshot, altrettanto non si può dire dell'audio, che rappresenta decisamente una bella sorpresa. Il sistema è perfettamente in grado di ricreare l'audio posizionale con una precisione e una pulizia mai sentite. In effetti, l'ambiente è talmente ricco di input sonori da rendere quasi difficile accorgersi che DooM 3 è totalmente privo di musica (a parte il brano

▲ Eccoci qui allo specchio, con la nostra brava torcia in mano. Molti si sono lamentati dell'impossibilità di imbracciare un'arma e insieme la torcia, ma si tratta palesemente di una scelta funzionale al design, quindi non me ne lamento...

L'AMBIENTE È TALMENTE RICCO DI INPUT SONORI DA RENDERE QUASI DIFFICILE ACCORGERSI CHE DOOM 3 È TOTALMENTE PRIVO DI MUSICA

IL COMMENTO DEL SILVESTRI

Raramente sono stato così combattuto di fronte a un videogioco come con DooM 3. Luci e ombre ne contraddistinguono non solo il motore grafico, eccellente e insospettabilmente snello, quanto soprattutto la sua struttura.
Nelle intenzioni della id Software, D3 dovrebbe essere un'esperienza orrorifica assoluta, e su questo non ho molto da obiettare, poiché il gioco mi ha fatto fare più di un balzo sulla sedia. Non mi piace invece il modo con cui si arriva a questo risultato: DooM 3 non è altro che la Casa delle Streghe trasposta su monitor, un'attrazione da luna-park fatta di buio, soffi d'aria in faccia e mostri che vengono illuminati di colpo, che fa paura per i primi attimi ma che poi diventa parodia di se stessa a fine corsa. Perché un conto è un videogame "strutturalmente" horror come Silent Hill 2, dove il giocatore è intimorito anche se non succede nulla, e un altro è un titolo "scriptato" fino alla nausea, dove se non si fa nulla non succede nulla e dove i mostri si materializzano alle spalle dell'incolpevole giocatore. Questi ultimi poi, simpatici giocherelloni, si nascondono anche dietro delle improbabili paratie rischiando persino di morire di inedia nell'attesa che passi un incauto marine. Come dite? Non poteva che passare di lì perché le mappe sono quanto di più lineare esista? Non avete tutti i torti.
Dicono i sostenitori di id Software che certe scelte sono volute, che DooM 3 è un auto-omaggio ai precedenti episodi della serie. Hanno ragione, perché la tendenza all'autocelebrazione era già evidente in Return to Castle Wolfenstein, con i suoi inutili segreti nascosti dietro alle pareti come ai vecchi tempi. Certe scelte possono piacere o non piacere: per me sono irrimediabilmente datate, ma ammetto che è un'opinione personale. Riassumendo: un gioco brutto? No, anzi, però dopo due livelli di fila può venire a noia, pur riuscendo comunque, in quei momenti, a far scorrere copiosa l'adrenalina. Peccato però per la presenza solo simbolica del multiplayer e soprattutto, peccato per tutti questi anni di hype che hanno preceduto l'uscita del gioco, creando aspettative ben oltre i meriti effettivi del titolo.

▲ Il primo incontro con un demone (meglio noto nel vecchio DooM come "cane", per il morso, o "maiale", per il colorino roseo) è totalmente coreografato ma non per questo meno efficace. Eccolo che sbatte giù una ringhiera di metallo per raggiungermi e farmi a pezzi.

▲ Nelle brevi sezioni all'aperto, a differenza di quanto ho sentito dire, non ho accusato particolari rallentamenti... purtroppo, per una scelta precisa della id, le "sortite" sono brevissime e non è assolutamente possibile esplorare la superficie marziana. Peccato!

iniziale, ovviamente in stile truzzo-metal). Ogni stanza, ogni corridoio, praticamente ogni anfratto è caratterizzato da un rumore di fondo diverso, e questo aiuta a dimenticare un'ambientazione che certo non è il massimo della varietà.

▲ **Chi l'ha detto che il motore di DooM 3 non è fatto per gli spazi aperti? Si diceva così anche di quello di Quake, e guardate Call of Duty e compagnia. Il problema, semmai, è che posti come questo possiamo solo vederli dal finestrino di una monorotaia...**

BANG BANG, IO SPARO A TE, TU SPARI A ME

Sul multiplayer di DooM 3 c'è poco da dire: poche mappe (cinque), pochi giocatori (quattro), poche modalità e divertimento modesto. È palese che il multiplayer sia stato aggiunto quasi "per dovere ". Del resto lo sapevano tutti (e Carmack l'ha ribadito più volte) che non sarebbe certo stata una delle priorità dello sviluppo. Per quanto riguarda la limitazione al numero massimo di giocatori, è già uscito da un bel pezzo un mod per eliminarla: così facendo però il lag, già sensibile di suo, diventa davvero intollerabile anche per chi gioca su rete locale. In effetti, per provare le prestazioni abbiamo giocato appositamente in due (entrambi su Fastweb, fibra ottica, da un PC all'altro i file passano a 800KB/sec, tanto per dire): la configurazione ideale, sulla carta, no? Ebbene, anche così il Todeskazzi, mio compagno di merende, accusava inspiegabili rallentamenti e scattini. Colpa della collisione precisa al pixel? Non credo, perché comunque è calcolata sul client e quindi non dovrebbe avere particolari effetti sulle prestazioni della rete. Misteri.

In soldoni, non credo di venire smentito se dico che ben pochi giocheranno a DooM 3 "versione base" sulla rete. I mod ovviamente possono sempre cambiare il discorso, ma nel caso se ne riparlerà nelle sedi adeguate (sito e FragZone).

COME TI LOCALIZZO LA UAC

Che strana impressione: uno fa il marine spaziale, sbarca su Marte e tutte le scritte sono in italiano. Non sarà che il governo ha superato le più rosee previsioni e coi tagli alle tasse ci ha portato fino al cielo? Ehm, questa la vedo un po' difficile; lasciamo stare frizzi e lazzi e diciamo soltanto che DooM 3 è stato localizzato in modo davvero completo. Non solo manuale e parlato quindi, ma anche tutte le texture recanti scritte (e sono davvero tante, come potrete vedere già dai primi minuti di gioco). Un lavoro titanico che sicuramente rende il prodotto fruibile al 100% anche ai giocatori non perfettamente anglofoni, dato che in DooM 3 non ci sono sottotitoli e il parlato è davvero tanto... senza contare che le

IL COMMENTO DEL TMB

Devo ammetterlo, sono uno scarso estimatore del genere FPS e ho affrontato questo DooM 3 con molta curiosità, anche perché è dai tempi di Half-Life che non trovo un titolo in grado di coinvolgermi dal primo all'ultimo minuto. La id è riuscita però nel miracolo di farmi impugnare un mouse per ore senza che la noia giungesse sovrana. Del resto è innegabile che a livello di atmosfera DooM 3 sia qualcosa di a dir poco fenomenale, un concentrato di terrore puro che non ti lascia scampo, che ti prende alla gola, che non ti fa respirare. Certo, niente di originale, Carmack e soci hanno oltremodo abusato di tutti i trucchi più noti e subdoli per conseguire il loro intento, ma il quadro finale è indiscutibilmente ben riuscito, con una storia figlia di mille libri, film e telefilm, che comunque c'è e questo basta. Troppo "old-school" ha detto qualcuno. Suvvia, stiamo parlando di DooM, non certo il gioco più celebrale del mondo, non è Far Cry, nemmeno Thief e non pretende di esserlo. Quel che offre è un concentrato di angoscia e inquietudine, ben rappresentati da un motore grafico favoloso, ma furbo, che purtroppo arranca su PC non troppo nuovi e chi mi ha costretto a tornare alla primitiva 640x480... in fondo, le rivoluzioni non sono mai state indolori. Posso dirla tutta? Nonostante la fisica scarsamente utilizzata, nonostante il cambio torcia-arma (che poi tutto questo gran fastidio non mi ha dato), nonostante tante altre piccolezze, DooM 3 è appassionante, coinvolgente e amabilmente cattivo, non giocarlo sarebbe un vero peccato.

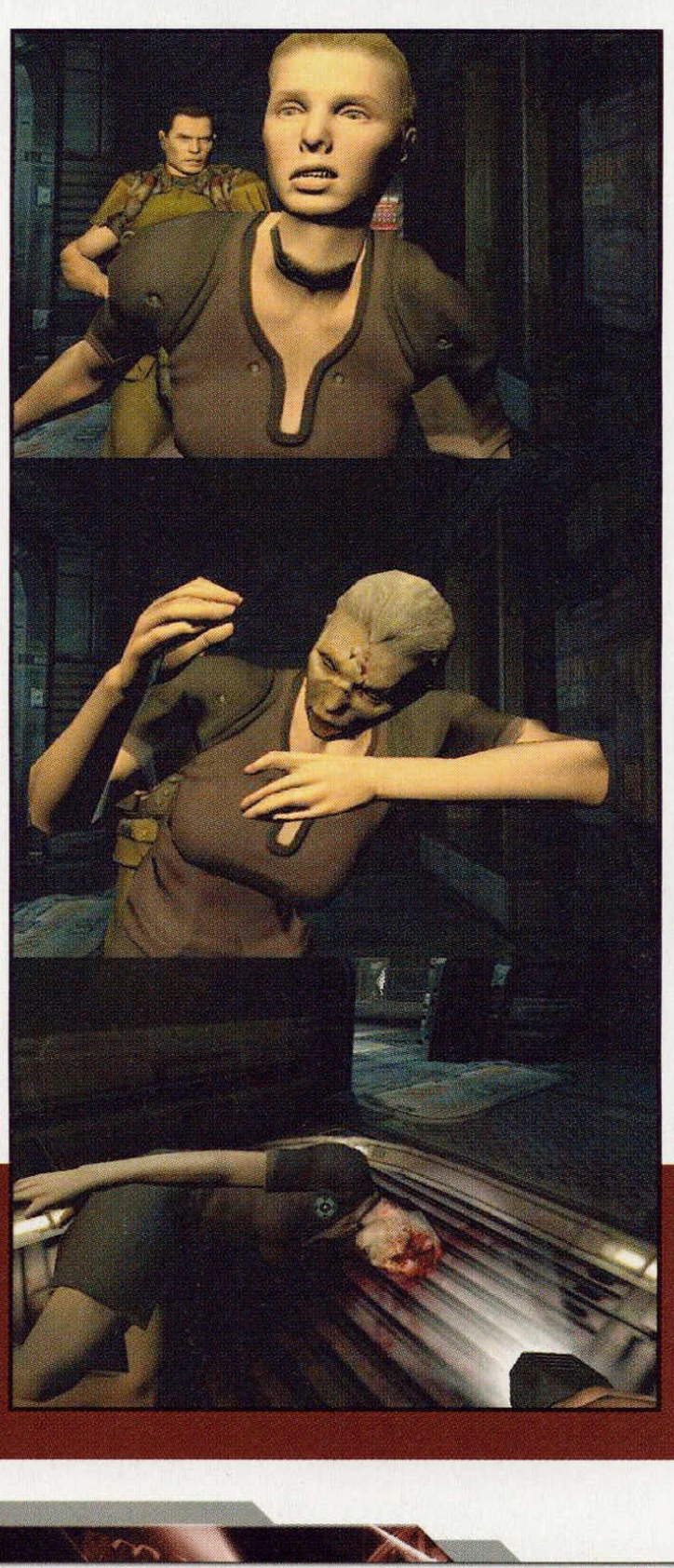
SAREBBE STATO MOLTO MEGLIO SE SI FOSSERO ALTERNATE SEZIONI BUIE AD ALTRE ILLUMINATE

▲ Aaaah, la motosega, che gran gusto! Non solo falcia gli zombi come fossero grano, ma è anche una delle armi con il suono più riuscito.

▲ Questo archvile l'ha fotografato il Todeskazzi (ebbravo Claudio). L'ho scelta perché oltre alla limpida qualità delle skin illustra bene quella delle ombre...

IL COMMENTO DEL TOSO

Sono stato a lungo combattuto sul giudizio da esprimere su DooM 3, perché con tutto il parlare che se ne era fatto fino a ora, la mia mente non era proprio lucida. Alla fine dei conti, una volta provatolo sul campo, non posso dire di essermi trovato di fronte a un titolo brutto, ma con altrettanta sicurezza posso affermare che non è il gioco che ci aspettavamo qui in redazione. In una conversazione con SS, l'ho definito un Painkiller che si è rifatto il trucco e più ci penso, più sono convinto della cosa. Non fraintendetemi, il titolo targato People Can Fly, pur rimanendo un prodotto valido, è secoli indietro tecnicamente, ma alla fine, va affrontato esattamente come DooM: al massimo due livelli al giorno, perché la noia è lì, nascosta dietro l'angolo insieme agli zombie. DooM 3 porta il giocatore, in preda al terrore più puro nelle prime fasi "calde", a sparare in ogni rientranza, ad aprire il fuoco al minimo rumore. Il problema è che i nostri colpi sono sempre seguiti dalle urla di qualche nemico ucciso e questo, a ben pensarci, manda in fumo la tensione vera e propria, che avrebbe sicuramente beneficiato di qualche colpo a vuoto. Invece DooM 3 diventa immediatamente prevedibile, a tratti sicuramente troppo scontato. E da Carmack e soci, lasciatemelo dire, non ce lo aspettavamo.
La id Software avrà anche creato il nuovo punto di riferimento per i meno fanatici del genere, ma chi ha fatto degli FPS una malattia non potrà trovare D3 pienamente convincente.



PURTROPPO SI NOTANO BEN PRESTO DEI DIFETTUCCI, E A QUESTO SCOPO METTIAMO SUBITO IN CHIARO UNA COSA: QUESTO GIOCO NON RICORDA AFFATTO IL DOOM CLASSICO!

registrazioni audio che troverete nel corso dei vostri massacri sono anche importanti ai fini dell'avventura, dato che spesso conterranno informazioni preziose. La qualità del doppiaggio è buona; com'è ovvio molte frasi non rendono benissimo nella traduzione, ma su questo c'è poco da fare. Volete un esempio? I filmati di presentazione delle armi si concludono con uno slogan tipo "UAC: making worlds safer through superior firepower", che ha un simpatico retrogusto ironico. Nella versione italiana la frase diventa "...la UAC rende i mondi più sicuri grazie a una potenza di fuoco superiore" o qualcosa di molto simile; traduzione impeccabile, per carità, ma non c'è dubbio che molto del sapore originale si è perso. In ogni caso non fraintendetemi, i localizzatori hanno tutta la mia simpatia, dato che tra le altre cose per vivere faccio il traduttore scientifico...
Di errori evidenti, comunque, ne ho trovato solo uno (non che li abbia cercati apposta, eh), che cito per dovere di cronaca: a un certo punto si arriva a un livello dove, tra le altre cose, i macchinari si occupano della "distribuzione corrente". Che vuol dire? Non so, infatti l'originale è "energy core distribution" che semmai sarebbe la distribuzione DI corrente! Perché poi non d'energia? Comunque si tratta di piccole cose, e poi chi legge le descrizioni dei livelli? Solo un recensore pignolo come me, probabilmente...
E con questo elogio più che meritato andiamo a chiudere: è giunta l'ora del commento!

◀ Guarda com'è la vita... un attimo stai parlando con una bella ragazza, contento per aver trovato un'altra anima viva nella base, l'attimo dopo le esplode la testa e ne fuoriescono demoni che vogliono ucciderti.

Games Machine ★★★ Star player

COMMENTO

Il problema di DooM 3 non è l'hype, non è la rivalità con Half-Life, non è che tutti devono per forza criticarlo per farsi belli: il problema è che, al di là dell'aspetto grafico e sonoro, di carne al fuoco ce n'è davvero poca. Dieci anni fa il titolo originale ha sconquassato il nostro mondo proponendo un'esperienza davvero unica, qualcosa che non si era mai visto e forse neanche immaginato. Proporre un gioco in grado di rinnovare sensazioni simili sarebbe stato l'unico tributo alla saga di DooM degno di questo nome, ma forse l'impresa è obiettivamente impossibile per tutto quello che è successo dal 1993 a oggi. Il problema è che di tutti gli aspetti quello più trascurato è stato proprio il design, per cui alla fine (dal punto di vista strettamente ludico) l'esperienza è addirittura meno coinvolgente rispetto ai migliori shooter delle generazioni precedenti.
E dire che sarebbe bastato così poco... l'uso dell'oscurità e della torcia sarebbe stato esaltato dal contrasto con sezioni illuminate; lo stesso discorso per i corridoi stretti che non permettono libertà di movimento. E chi l'ha detto che non si può sopravvivere all'aperto per più di dieci secondi? Non credo proprio che qualcuno si sarebbe lamentato per una piccola escursione sulla superficie del pianeta rosso (e lì sì che si potevano disseminare piccoli edifici totalmente bui). In definitiva, il difetto più grave è la ripetitività delle situazioni: decine di zombi che attaccano alle spalle, di imp appostati dietro alle porte e di trucchi analoghi fanno alla lunga del gameplay una sterile ripetizione di luoghi comuni, che costano a DooM 3 il Top Score. Rimane uno Star Player come riconoscimento alla qualità dei modelli, dell'audio e in poche parole alla pura eccellenza tecnica. Vi basta?

HARDWARE

Il motore di DooM 3 è straordinariamente adattabile e gira benino anche su hardware relativamente modesto: il minimo è una CPU da 1.5 GHz, 384 MB di RAM e una GeForce3 o scheda equivalente ATi.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

87

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Ti è piaciuto The Suffering? Scrivi la tua recensione nell'area Opinioni del sito!

SVILUPPATORE
Surreal Software

PUBLISHER
Zoo Digital Publishing/Midway

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Scatola e manuale

PREZZO INDICATIVO
€ 40,00

SITO
www.thesuffering.midway.com

THE SUFFERING - PRISON IS HELL

C'è ancora qualcosa da dire nel campo degli action shooter in terza persona? Forse sì, soprattutto se chi arriva dopo fa tesoro dell'esperienza maturata dagli altri.

Carnate Island, una località a dieci miglia dalle coste del Maryland con un passato oscuro e un presente senza futuro.
Il primo insediamento sull'isola risale alla fine del diciassettesimo secolo, ma il posto viene abbandonato poche decadi dopo in seguito a degli avvenimenti non chiari, in cui perdono la vita molti abitanti.
A metà del diciannovesimo secolo, una famiglia benestante compra l'intera isola e lì si trasferisce a vivere: ma la presenza su Carnate dei facoltosi signori dura poco e lasciano l'isola, traumatizzati, successivamente a degli accadimenti mai rivelati.

Poco dopo, l'intera isola viene adibita a luogo per il recupero dell'igiene mentale, gestito dal dottor Killjoy fino al 1920.
Le attività del dottore però, stando ad alcune testimonianze sopravvissute al passare del tempo, prevedevano metodi poco ortodossi e brutali, tali da trasformare il posto in un luogo lugubre e disperato. Tutto questo va avanti sino a quando il dipartimento della Difesa americano non acquista il lotto in disuso durante la Seconda Grande Guerra. Il luogo venne poi convertito nel penitenziario statale di Abbott, tuttora in attività, un posto che sulla carta rappresenta l'anticamera dell'inferno per ogni detenuto. E non solo...

SONO POCHI I GIOCHI CHE MI HANNO LETTERALMENTE FATTO SOBBALZARE SULLA SEDIA DALLO SPAVENTO, E LA PRIMA MEZZ'ORA DI THE SUFFERING È UNA PICCOLA PERLA DI REGIA VIDEOLUDICA

▲ Queste bestie sono sicuramente tra le più inquietanti dell'intero gioco: per evitare che il mostro pianti una bella siringa di veleno nel vostro bel visino, dovrete cliccare velocemente sul tasto di fuoco. Azione!

▲ Le allucinazioni a occhi aperti di Torque caratterizzano l'intero gioco e riescono quasi sempre a spaventare. Un applauso al fotografo!

SI COMINCIA...

Questo è il teatro delle vicende narrate in The Suffering, un titolo che sulla carta potrebbe erroneamente essere catalogato come "survival horror": come faceva notare uno degli sviluppatori in un'intervista, The Suffering è stato paragonato fin dal primo momento ai mostri sacri del genere, Silent Hill e Resident Evil. A tutti gli effetti, invece, il gioco firmato dai Surreal Software (gli stessi di Drakan e della versione digitale "originale" de La Compagnia dell'Anello) è un "action horror": gli enigmi sono ridotti ai minimi termini e c'è un sacco di movimento. E poi, volete che vi dica la differenza tra un "survival" e un "action horror"? Beh, è semplice... nel secondo genere non esistono dannatissime chiavi che aprono dannatissime porte.

Insomma, se dovessimo definire il gioco in tre parole, utilizzeremmo queste: azione a badilate. E che azione.

Il giocatore è chiamato a vestire i panni di Torque, un uomo accusato dell'omicidio di moglie e figli. Sarà colpevole? Potrebbe anche esserlo, ma starà al giocatore scoprire e in qualche modo determinare la verità, vista e considerata la presenza di ben tre finali differenti, ai quali si arriva in base al comportamento adottato durante l'avventura.

Appena Torque mette piede nella sua cella però, succede qualcosa: il penitenziario sprofonda nelle tenebre e nel caos. Un male primordiale è stato liberato, ma perché? Cosa è successo?

La prima mezz'oretta di gioco è una delle esperienze videoludiche più agghiaccianti che abbia mai provato, studiata e congeniata in maniera tale da atterrire dalla paura anche il giocatore meno impressionabile. L'horror di The Suffering è a metà tra il cerebrale e il gore no-sense: l'unica cosa certa è che la regia e la storia messa in piedi dai baldanzosi Surreal Software, sono un ottimo "minestrone riscaldato" di quanto già visto in un summa di cinema e videogiochi.

A FIANCO DELL'ENERGIA APPARE UN INDICATORE CHE, UNA VOLTA RIEMPITO, CONSENTE AL PROTAGONISTA DI TRASFORMARSI IN UNA BESTIA MOLTO SIMILE AI MOSTRI CHE POPOLANO CARNATE

Due sono le cose che colpiscono sin dall'inizio: la prima è il linguaggio, decisamente "sporco" ma perfettamente in linea con le ambientazioni gotiche dell'isola di Carnate, mentre la seconda è rappresentata dai mostri, che sembrano saltati direttamente fuori da un libro di Clive Barker. Insomma, un'isola del dottor Moreau del nuovo millennio, dove il genio perverso di uno scienziato ha dato vita ad aberrazioni deliranti.

Certo, dopo un po' si perde il fascino del "mistero" iniziale e alcune scene fanno molto meno paura: ma, tutto sommato, bisogna dire che il livello di tensione rimane abbastanza alto per l'intera durata dell'avventura.

L'ATMOSFERA È COMUNQUE SEMPRE QUELLA GIUSTA...

Come già detto, ci troviamo di fronte a un action horror che ricorda a tratti La Cosa o l'ultimo capitolo di Alone In The Dark: lo scopo dell'utente è quello di riuscire a "pilotare" Torque attraverso una ventina di capitoli di gioco, tutti molto ben strutturati e per nulla noiosi.

Il leit motiv è, senza ombra di dubbio, il massacro per la sopravvivenza: si potranno impugnare svariati tipi di armi, dalle mitragliatrici leggere portatili ai doppi revolver, dall'ascia antincendio alle bombe a mano, passando per le immancabili molotov.

Questo simpatico arsenale rappresenta la possibilità per Torque di riuscire a fuggire da Carnate, l'unica via per liberarsi da orde di mostri davvero impressionanti, in grado di attaccare il nostro "anti-eroe" virtualmente in qualsiasi zona dell'isola.

Oltre alle canoniche armi da fuoco, Torque può anche contare su un aiuto non indifferente, ovvero la sua rabbia: a fianco dell'energia appare un

IMPARA L'ARTE E METTILA... IN TASCA.

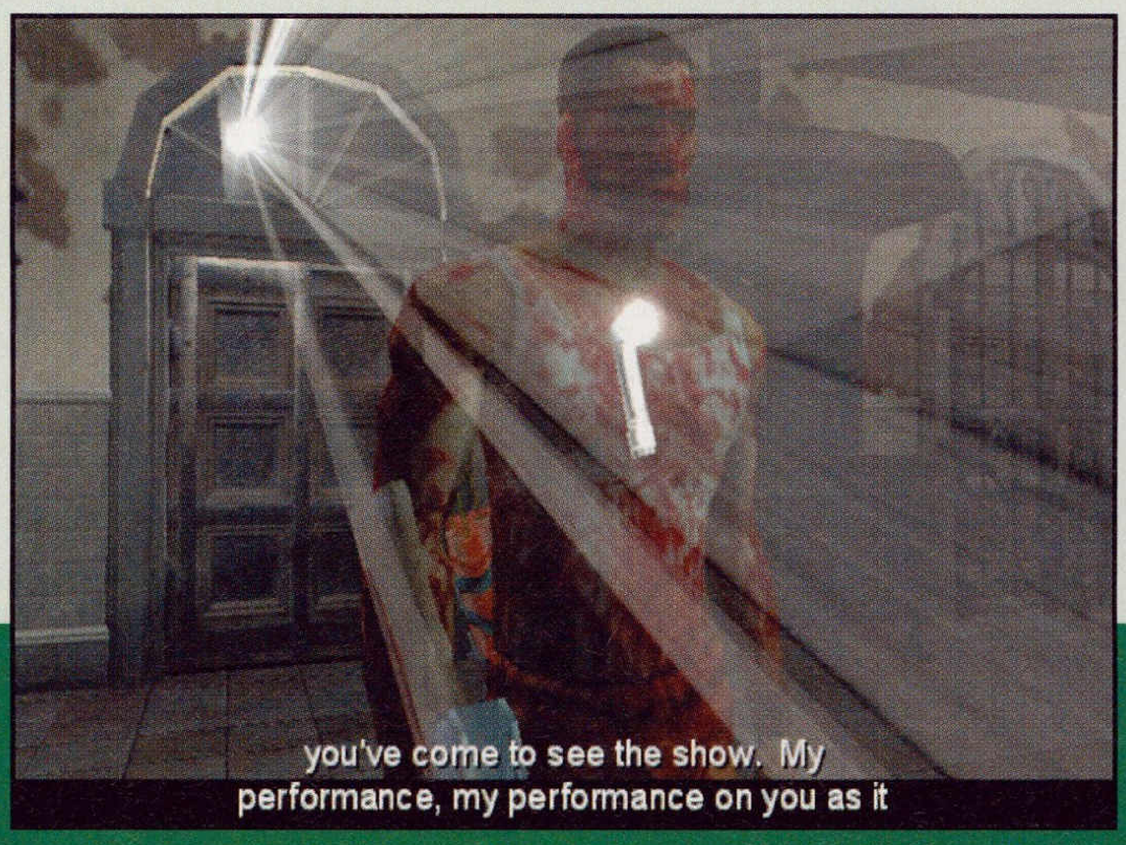
Ovvero l'insostenibile leggerezza dell'essere un game designer di successo.

Probabilmente è questa la sensazione che hanno provato Carmack e Hollenshead quando, dandosi reciprocamente delle pacche sulle spalle per complimentarsi a vicenda, sono usciti dalla riunione creativa nella quale si sarebbero gettate le basi per definire il gameplay di DooM 3.

L'uovo di Colombo, stando almeno alla id, è questo: per poter abusare di respawn assassini alle spalle, per poter infilare qualche simpatico mostro in ogni alcova, perché non costringere il giocatore a girovagare al buio? O meglio, perché impedire al super marine, in grado di respirare anche nell'atmosfera di Marte, di aggirarsi armato e con una luce sempre accesa? Perché Rambo non è capace di mettersi una torcia elettrica nella tasca del giubbino? Sembra la barzelletta "quanti redattori ci vogliono per cambiare una lampadina?"...

Mah, sta di fatto che altri sviluppatori ci hanno dimostrato che si può spaventare anche il giocatore più "sgamato", senza essere costretti a farlo gattonare nelle tenebre. Basti pensare ad Heather di Silent Hill 3 oppure proprio a Torque, il protagonista di The Suffering! Incredibile dictu! Persino loro sono arrivati alla conclusione che, piuttosto che girovagare al buio disarmati, è sicuramente meglio posizionare la torcia da qualche parte in modo da illuminare il cammino...

Si scherza eh, ma nemmeno poi tanto...



▲ Torque ricoperto di sangue dalla testa ai piedi, simil parodia di Ash/Bruce Campbell in uno qualsiasi dei film della trilogia Evil Dead.

▲ I Fester sono tra i nemici più difficili da gestire per via del fatto che possono essere feriti solo dalle molotov. Ah, quasi dimenticavo... i loro corpi ospitano intere colonie di ratti.

COMMENTO

Una vera sorpresa! Adoro il momento in cui si rimane stupefatti e senza parole di fronte a un evento inaspettato. The Suffering è una vera e propria rivelazione che, sebbene non aggiunga "una virgola una" ai titoli di genere, non presenta sbavature clamorose, si appoggia su una struttura di gioco abbastanza solida e tutto quello che viene offerto è in media realizzato più che egregiamente, dalla grafica al sonoro, per finire con la giocabilità.
Sono pochi i giochi che mi hanno letteralmente fatto sobbalzare dallo spavento e la prima mezz'ora di The Suffering è una piccola perla di regia videoludico, che va ad affiancarsi a capolavori dell'horror digitale come il primo Resident Evil, Undying, Shadowman e forse anche un po' Aliens Vs Predator.
Certo, molte scene e situazioni sono disegnate con un manierismo quasi sfacciato, un tourbillon di citazioni nelle citazioni, una raffinata ricerca di uno stile pittorico e pittoresco che si muove in un filone pericolosamente inflazionato, senza però cadere in eccessive banalità e risultare troppo noioso e/o frustrante, malgrado un'impostazione abbastanza "rigida" (cammina, spara, spaventati, spara, cammina). Un sistema di controllo semplice e immediato, un sacco di azione, una bella grafica, tante chicche e horror allo stato brado condito da un sacco di proiettili. Sì, The Suffering mi è proprio piaciuto...

HARDWARE

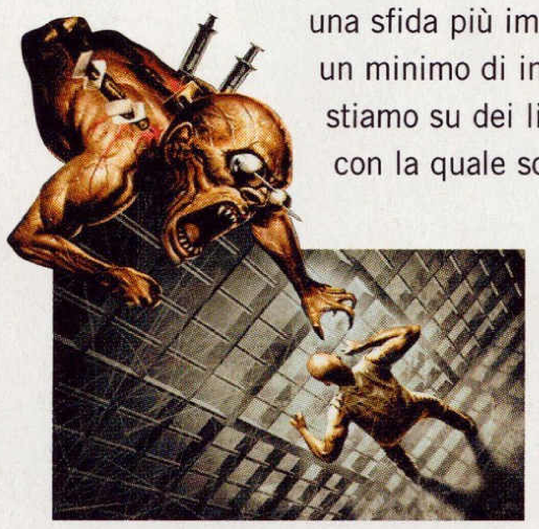
I requisiti minimi per installare The Suffering non sono proprio esosi: un bel processore che viaggia alla velocità di 1 GHz, 128 MB di RAM di sistema e 32 MB di RAM video, più un paio di gigabyte di spazio su hard disk. I requisiti raccomandati invece, sono esattamente il doppio, spazio su disco escluso. Attenzione, il gioco non funziona con i chip video SiS, Intel e Kyro II.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

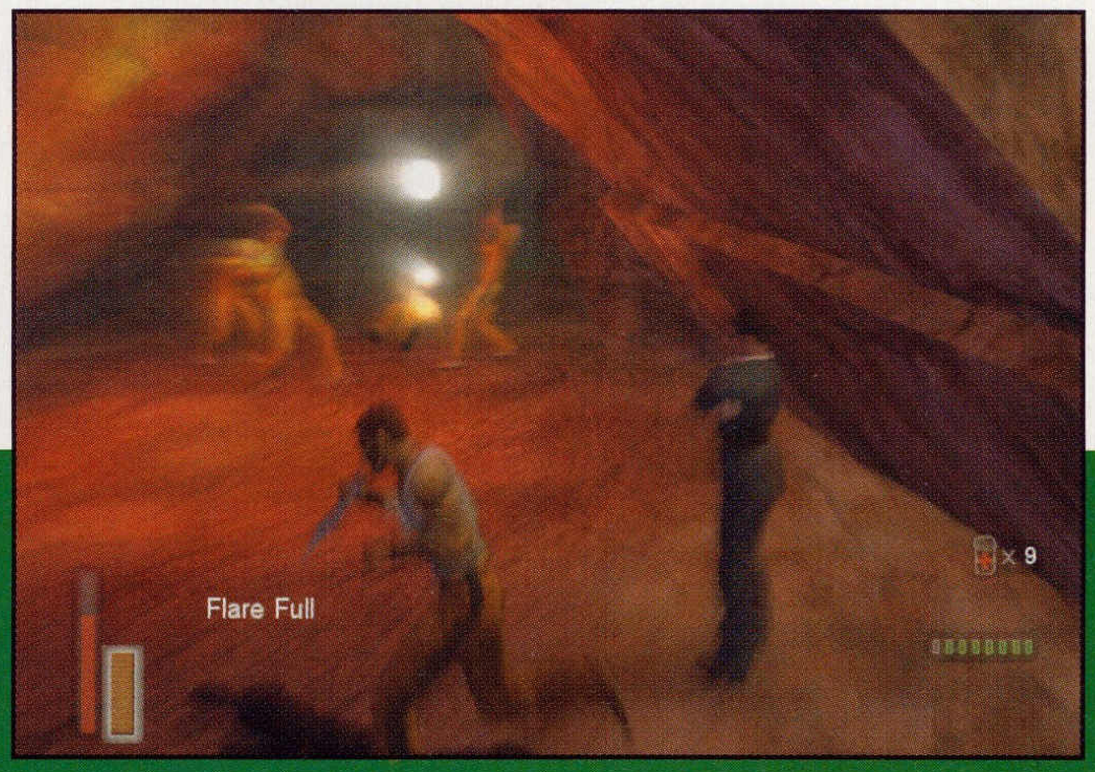
83

IL GIOCATORE È CHIAMATO A VESTIRE I PANNI DI TORQUE, UN UOMO ACCUSATO DELL'OMICIDIO DI MOGLIE E FIGLI

indicatore che, una volta riempito, consente al protagonista di trasformarsi in una bestia molto simile ai mostri che popolano Carnate. Durante la metamorfosi, l'immagine viene sfocata da un effetto di motion blur molto pesante (tecnica peraltro utilizzata, in maniera ancora più esasperata, quando si vivono i flashback di alcune scene accadute in passato sull'isola) e si può scaricare la furia della creatura in devastanti attacchi a mani nude in grado di sbriciolare quasi ogni nemico con un colpo.
La visuale in terza persona è funzionale e permette di godere al meglio dell'esperienza di gioco: inoltre, The Suffering è uno di quei rari titoli in cui funziona (e parecchio) anche il cambio di prospettiva; ricorrere all'inquadratura in prima persona è addirittura indispensabile in alcuni frangenti.
Il rischio che corre un titolo del genere però, è quello di diventare troppo ripetitivo e frustrante. Dopo aver finito The Suffering per una volta e mezza devo ammettere che, malgrado la struttura di gioco non particolarmente innovativa e lineare, mi sono divertito parecchio.
E questo grazie anche alla maestria con la quale sono stati inseriti tocchi di classe degni di registi "di genere" come Richard Stanley, Sam Raimi e Wes Craven: quando meno ce lo si aspetta, appare (senza motivo) una sovrimpressione di immagini disturbate e quasi incomprensibili, in perfetto stile "The Ring", accompagnata da un suono inquietante.
A volte si è talmente concentrati che ci si spaventa di brutto...
Un'altra bella trovata riguarda l'interazione con i personaggi non giocanti: durante il suo cammino, Torque si imbatterà (volente o nolente) in altri carcerati o secondini, tutti quanti alla ricerca disperata di una via di fuga. In questi frangenti, è possibile scegliere se aiutare questi personaggi, oppure abbandonarli al proprio destino (mentre si possono sentire distintamente uscire dalle casse due voci, quella della coscienza e quella della cattiveria che spingono a uccidere o ad aiutare i malcapitati di turno...). Queste scelte, per quanto minime, determinano anche il finale dell'avventura e consentono di ottenere un po' di collaborazione che, delle volte, è quasi fondamentale. Come già detto, gli elementi da "puzzle" sono assolutamente assenti... a meno che non consideriate "rompicapi" i boss, che rappresentano sicuramente una sfida più impegnativa e costringono a usare un minimo di intelletto. Graficamente ci assestiamo su dei livelli decisamente alti: la cura con la quale sono realizzati gli ambienti chiusi e i mostri è notevole, le animazioni degli stessi sono assolutamente plausibili e per questo più inquietanti. Se siete amanti dell'horror a tinte forti, non lasciatevelo scappare...



GAMES machine Star player



▶ In alcuni momenti capiterà di assistere ad alcuni flashback di avvenimenti accaduti in passato: per un attimo, l'azione diventerà lentissima e appesantita da un effetto di motion blur.

STAN WINSTON, MICA PIZZA E FICHI...

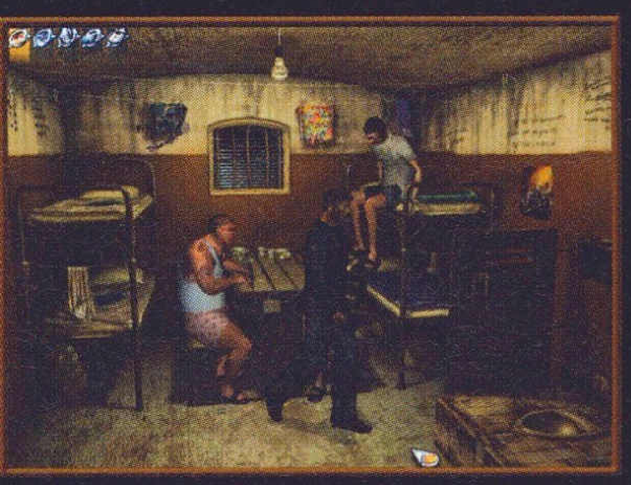
Poco hype, pubblicità nulla, ma una produzione curata nel minimo dettaglio. E la testimonianza ulteriore è la presenza di Stan Winston nei riconoscimenti di produzione, alla voce "character design", ovvero l'incaricato di dare un volto e un look ai personaggi e ai mostri che si aggirano per il penitenziario di Abbott.
Cosa hanno in comune la regina di Aliens e i dinosauri di Jurassic Park? A occhio e croce potremmo dire un Oscar per i migliori effetti speciali. Ma se volessimo riportare in questo box tutti i lavori e le produzioni cui il buon Stan ha partecipato, ci sarebbe da diventare matti. Se vi bastano, cito Batman Returns, Pumpkinhead (del quale ha scritto anche la storia, insieme a Richard Stanley), Leviathan, Predator e seguito, Intervista col Vampiro e Relic.
Il caso vuole che Stan abbia supervisionato gli effetti speciali dell'abietto remake de "L'isola del dottor Moreau" (la peggiore interpretazione di Val Kilmer e Marlon Brando, contemporaneamente), del quale The Suffering è quasi una rilettura moderna...

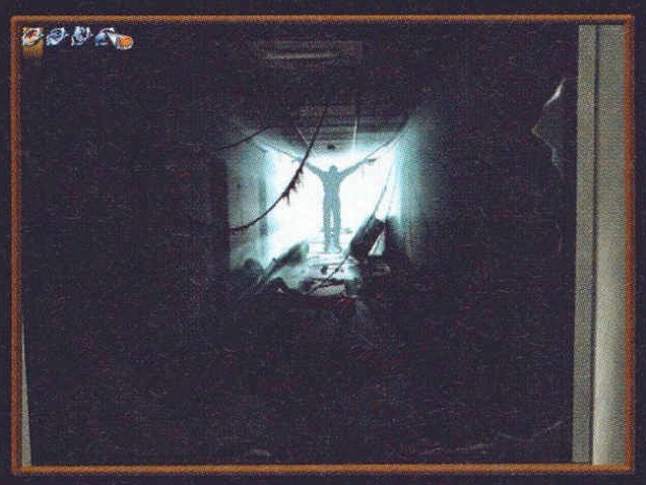
DAGLI STESSI AUTORI DI JAZZ & FAUST UN HORROR ADVENTURE AL CARDIOPALMA

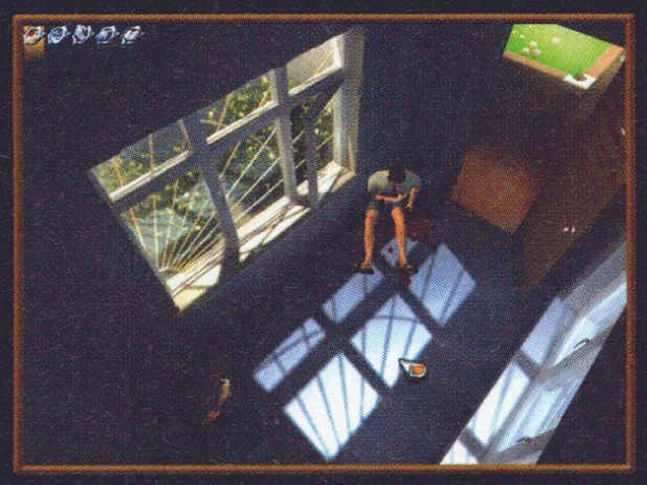
MIDNIGHT NOWHERE

Un obitorio, un suono sordo in lontananza.
E poi sangue, sangue dappertutto...
Chi sono io? Dove mi trovo? Cosa faccio qui dentro?
L'ospedale del terrore apre le sue porte maledette.

AGGHIACCIANTE! SOLO 4,99 €







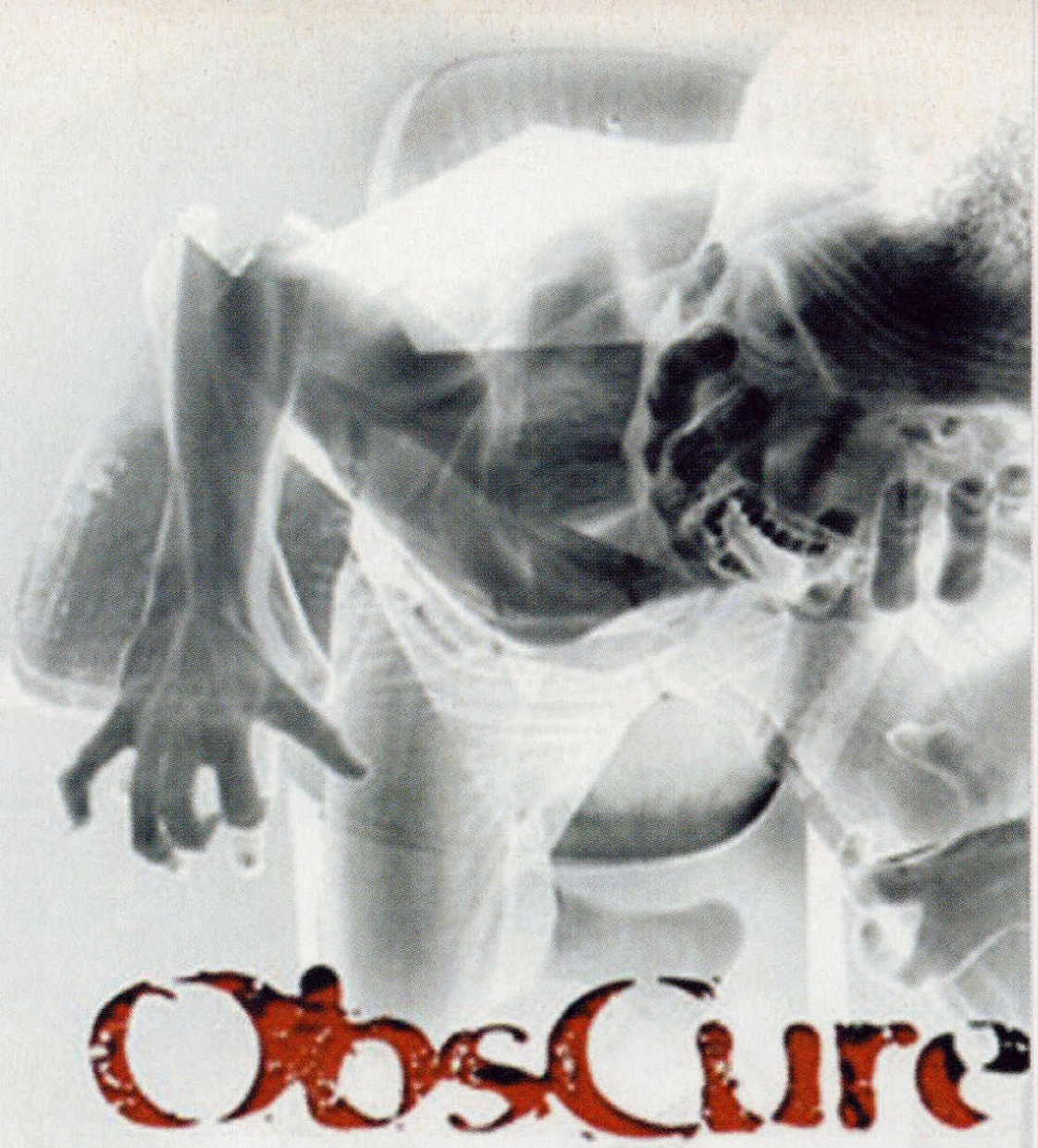
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

- Universi apocalittici immersi in un'atmosfera da incubo
- Oltre 60 terrificanti ambienti da esplorare
- Allucinazioni 3D per un'avventura grafica senza fiato
- Risolvi gli enigmi e, se sei ancora vivo, combatti contro le creature delle tenebre

Microforum® ITALIA
VIA CASALE GHELLA 4
00189 ROMA
TEL 06 33251274 - FAX 06 33251475
WWW.MICROFORUM.IT - EMAIL INFO@MICROFORUM.IT

Buka® ENTERTAINMENT

PC CD-ROM



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Volete una bella overdose d'immagini esclusive? Fate un salto su TGM Online, nella sezione Speciali!

SVILUPPATORE
Hydravision

PUBLISHER
Microids

DISTRIBUTORE
Microids Italia

MULTIPLAYER
Cooperativo

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 39.99

SITO
www.obscure-game.com

REVIEW

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

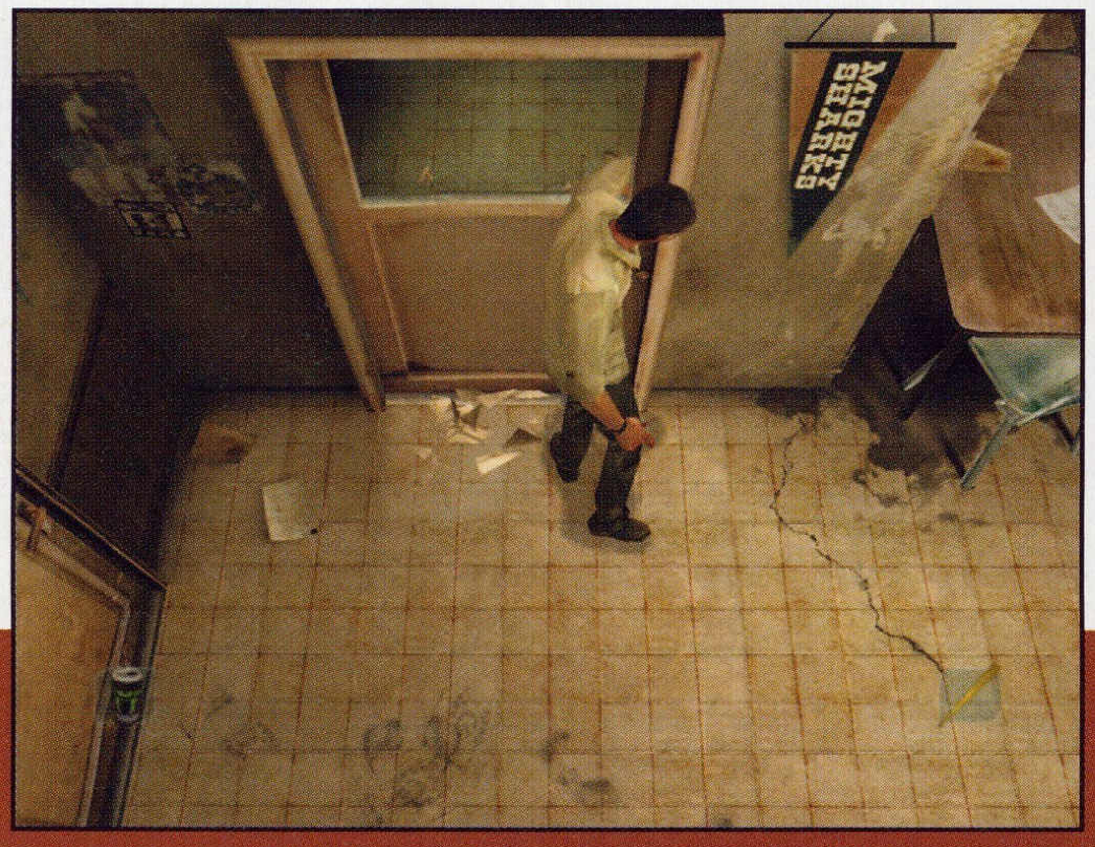
OBSCURE

Giovani fanciulle in minigonna. Tamarri come non se ne sono mai visti. Preside e professori che, al posto di insegnare ai ragazzi una sana cultura, fanno esperimenti pericolosi su cavie umane nei sotterranei. Di che stiamo parlando? Ma è chiaro, del classico liceo americano...

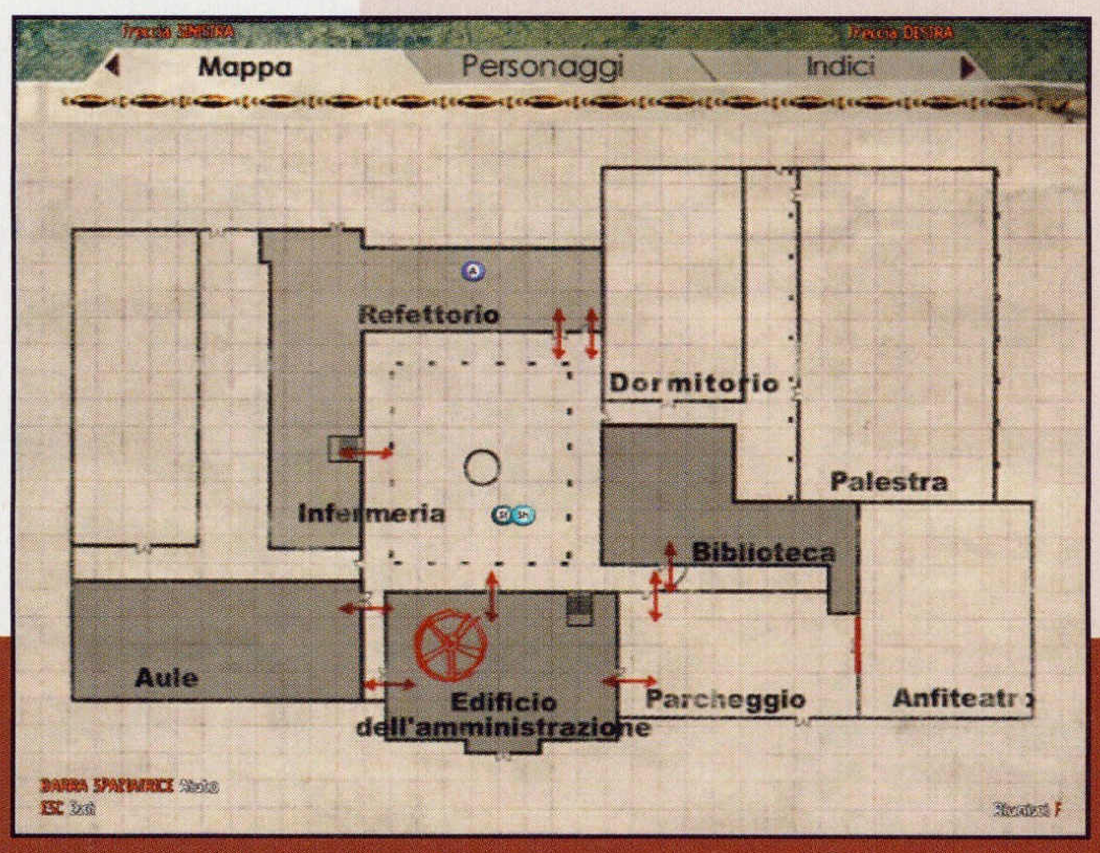
La scuola dell'orrore? Beh, non è una novità, almeno su schermo TV. Buffy l'Ammazzavampiri (se non la conoscete dovreste vergognarvi!) ha ottenuto un tale e inaspettato successo (otto stagioni) che è stata affiancata da prodotti cinematografici come The Faculty e Scream, che a loro volta hanno reso il filone horror-adolescenziale di grande, grandissimo successo. La formula è semplice: ragazzi come tanti altri che si trovano in bilico tra i classici problemi adolescenziali ed eventi non proprio nella norma, la maggior parte delle volte soprannaturali.

Il mondo dei videogiochi, però, non aveva ancora dato grande spazio a questo filone, a parte i due capitoli di Buffy usciti gli scorsi anni per Xbox. Si trattava sostanzialmente di action 3D, alla Tomb Raider per intenderci, che ci mettevano nei panni della bella ammazzavampiri e della sua combriccola di amici squinternati. Su PC, però, almeno fino a oggi non si era mai visto niente del genere. Microids è quindi la prima a portare sui nostri monitor un titolo di questo tipo, certamente interessante e che farà la gioia

LA VERA SORPRESA A LIVELLO DI GAMEPLAY L'AVREMO ALL'INIZIO DEL GIOCO, QUANDO CI TROVEREMO PER LE MANI DUE PERSONAGGI DA GESTIRE CONTEMPORANEAMENTE



▲ Siamo giovani e criminali. Parola d'ordine: rompere tutto il possibile (soprattutto vetri e affini)...

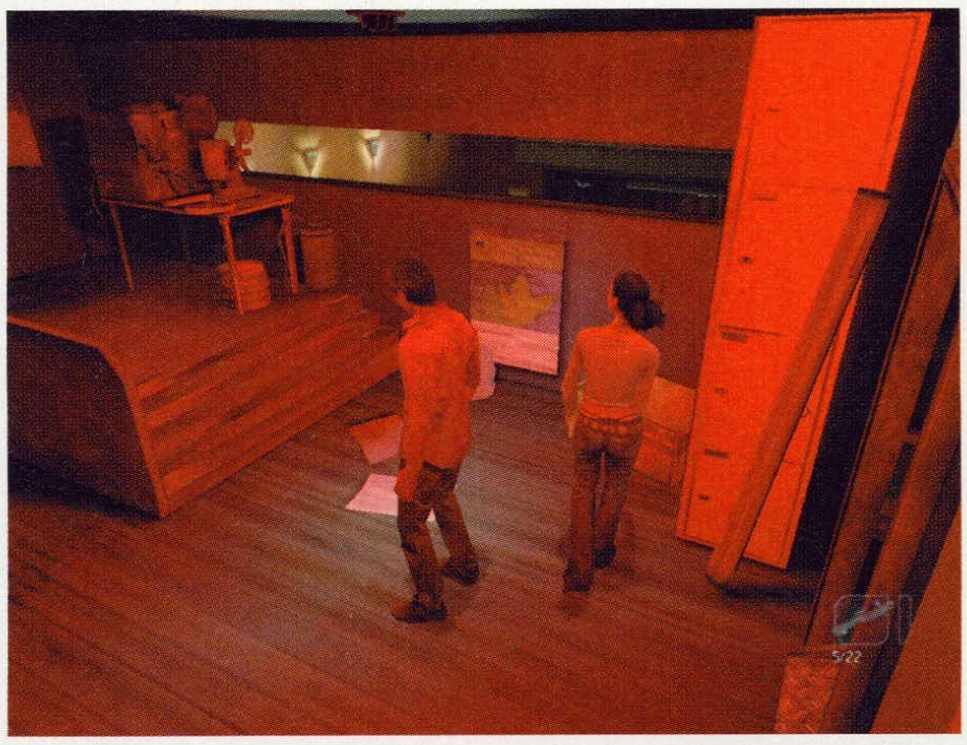


▲ La mappa è veramente utile. Oltre a darci la nostra posizione, indica i luoghi di maggiore importanza per avanzare nella storia.

di tutti gli amanti del genere. Ma di che genere stiamo parlando? Ops, che sbadato... Obscure è un survival horror alla Resident Evil ambientato, appunto, in un liceo americano.

MA CHE BELLE STUDENTESSE...

La storia di Obscure inizia nel più classico dei modi. Nei panni di Kenny, un bullo che gioca a basket, finiremo per caso nei sotterranei della scuola, di notte, da soli. Senza ben capire cosa succede, Kenny verrà catturato da "qualcosa", e il giorno dopo non si farà vedere. I suoi amici, senza aspettare oltre, decidono di mettersi sulle sue tracce e di scoprire cosa gli sia successo. Molto interessante il prologo "interattivo", dove guideremo Kenny verso un luogo non proprio sicuro, ma la vera sorpresa (a livello di gameplay) l'avremo all'inizio del gioco, quando ci troveremo per le mani dei personaggi da gestire contemporaneamente.



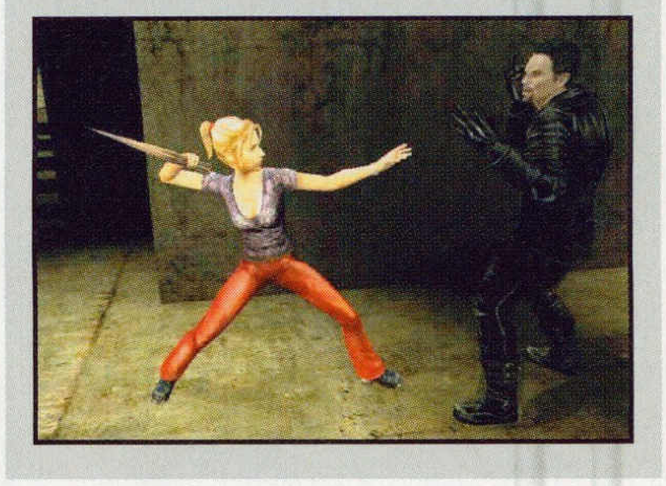
▲ **Una sala di montaggio, dove potremo visionare una bobina recuperata nell'esplorazione. Come spesso accade, troveremo indizi e oggetti nei posti più impensabili e, il più delle volte, dovremo capire dove e come utilizzarli.**

IN DUE È MEGLIO

Obscure propone uno schema di gioco decisamente originale, dove potremo utilizzare due ragazzi contemporaneamente per esplorare l'edificio, risolvere gli enigmi e sconfiggere i mostri. Finalmente il titolo Microids va contro tendenza, e sostituisce agli eroi solitari, visti in titoli come Silent Hill e Resident Evil (della serie: le rogne me le vado a cercare...e le trovo!), un mini-party che, vi assicuro, dà parecchio coraggio e aggiunge credibilità (sempre che si possa parlare di credibilità in un survival horror) all'intera produzione. Uno dei due fanciulli che vi porterete in giro sarà sempre comandato dal PC, che lo muoverà come meglio crede. Voi, dal canto vostro, potrete impartirgli dei semplici ordini, come "resta dove sei", "seguimi", oppure "aiutami". Vedo che alcuni di voi storcono il naso, pensando all'annosa questione dell'Intelligenza Artificiale. Beh, vi tranquillizzo subito con due considerazioni: la prima riguarda il fatto che, in qualsiasi momento, un nostro amico in carne e ossa potrà prendere il controllo della situazione (trasformando Obscure in un Cooperativo vecchio stile), mentre la seconda ha a che fare con l'IA vera e propria. Il nostro amichetto, infatti, non avrà le facoltà mentali di un bambino di due anni, ma rappresenterà a tutti gli effetti una valida spalla sia per le sessioni di combattimento sia per risolvere enigmi altrimenti impossibili da superare. Inizieremo con tre personaggi: Shannon (la sorella di Kenny), Ashley (una sua amica che pesta come il ToSo quando è arrabbiato) e Josh, il classico sfigato che cura il giornalino della scuola ed è alla ricerca di uno scoop. Potremo scegliere di usare due di questi, e in qualsiasi momento potremo cambiare la combinazione. Avanzando nel gioco si aggiungeranno alla rosa Stanley (un amico di Kenny che è rimasto a scuola oltre l'orario di chiusura) e, naturalmente, Kenny che ritroveremo chiuso in una gabbia da qualche parte. I ragazzi che non

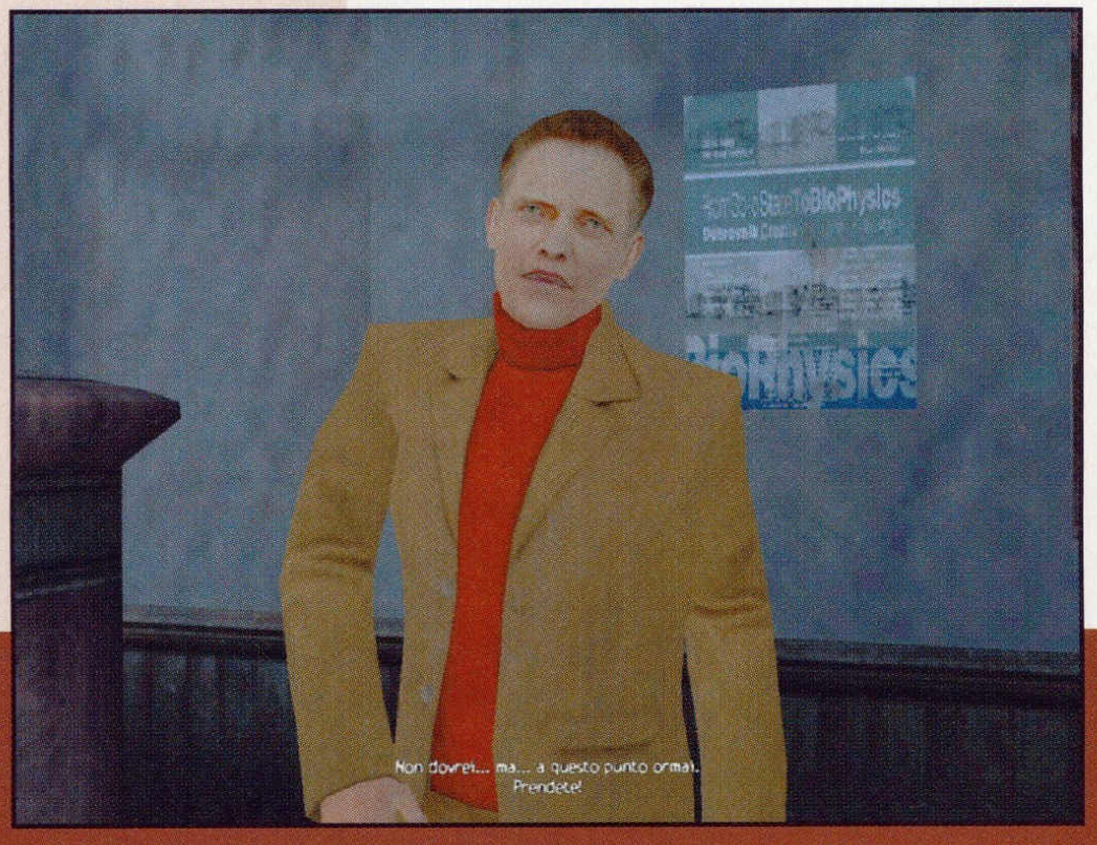
BUFFY IN LUDUS

Sono due le avventure della bella ammazzavampiri uscite per Xbox. La prima dal titolo Buffy The Vampire Slayer, ci metterà nei panni della ragazza nel periodo della prima serie, quando cioè combatte contro il primo Maestro vampiro. Il secondo capitolo, Chaos Bleed, è invece ambientato più avanti e potremo usare sia Buffy sia gli altri personaggi della serie. Entrambi i prodotti, che presentano una grafica curata e un gameplay semplice ma valido, non possono mancare agli amanti della serie televisiva, soprattutto perché sono una piacevole eccezione alla regola che i videogiochi presi da film o telefilm fanno ribrezzo. Purtroppo non è stata effettuato alcun porting per PC, e non è in programma niente ispirato alla serie per l'immediato futuro.



L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE SI COMPORTA MOLTO BENE DURANTE TUTTO IL GIOCO, SPECIE NEI COMBATTIMENTI

▲ **Ecco il vantaggio dell'esplorazione in coppia: mentre uno si prodiga a risolvere un enigma, l'altro gli copre le spalle contro eventuali aggressori.**



▲ **I modelli poligonali sono decisamente convincenti. L'unica differenza tra la versione console e quella PC è la risoluzione.**

COMMENTO

Obscure rinnova il survival horror presentando uno schema di gioco per certi versi originale, con l'esplorazione affidata a coppie di personaggi e l'ottimo gameplay (abilità speciali, combattimenti, enigmi) molto ben equilibrato. È divertente, e lo vorrete giocare con gusto fino alla fine, e forse questo basterebbe a giustificarne l'acquisto. Ma anche a livello tecnico ci troviamo di fronte a una realizzazione meticolosa: gli ambienti completamente tridimensionali sono pieni di dettagli, possiamo interagire praticamente con tutto e le musiche e il sonoro sono da bomba. Difetti? Il sistema di controllo via tastiera non è per niente comodo, ma un bel pad risolve il problema. La difficoltà non sta tanto nell'uccidere i mostri, quanto nel gestire al meglio le risorse (medikit, munizioni) disponibili. Ma poi neanche tanto, nel senso che non ci sentiremo mai frustrati dalla cosa. La possibilità di giocare in due contemporaneamente aggiunge un paio di tacche alla longevità, che di per sé non è il punto forte del gioco. Come diceva qualcuno, però, meglio dieci ore di gioco belle che cento brutte... e personalmente sono d'accordo. Obscure non è un'esclusiva PC, magari non sfrutta al meglio le ultime schede grafiche (non ci sono evidenti miglioramenti dalla versione Xbox, a parte la risoluzione ottimizzata) ma è grave? La grafica è bella, "chissenefrega" del numero dei poligoni...

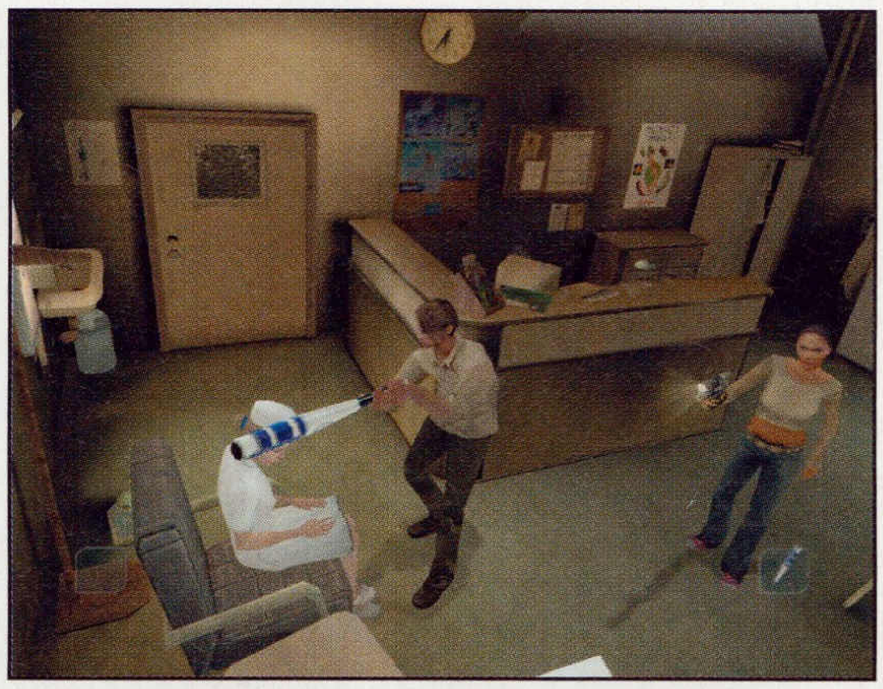
HARDWARE

Processore a 1 GHz, 256 MB di RAM, scheda video 3D con 32 MB compatibile direct 8.1, 4 GB di spazio su disco. Per le alte risoluzioni CPU a 2 GHZ e scheda video dell'ultima generazione. Il pad è obbligatorio per giocare in due.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

85

controlleremo resteranno ad aspettarci in una specie di "campo base", che è il cortile della scuola. Ma perché dovremmo scegliere due ragazzi/e in particolare? Calma, ragazzi, non sapete ancora una cosa importante: ogni personaggio ha un'abilità speciale che può risultare utile a seconda del momento o della sfida da affrontare.



▲ **La bella infermiera è scioccata e non risponde alle domande. Non ci rimane che darle una bella mazzata in testa e tramortirla... almeno smetterà di parlare a vanvera!**

ABILITÀ EXTRASENSORIALI

In effetti alcune abilità hanno del soprannaturale, perché proprio non riusciamo a capire come Josh (l'aspirante giornalista) sia in grado di poterci dire, sempre e comunque, se abbiamo tralasciato qualche indizio o qualche oggetto in una stanza. A parte gli scherzi, anche le abilità degli altri saranno molto utili: Ashley, nonostante sia una ragazza, pesta come un caimano e ha diverse "mosse speciali", Stanley riesce a forzare qualsiasi serratura mentre Shannon ci può aiutare a risolvere qualsivoglia enigma (e può anche fornirci suggerimenti utili a sbloccare situazioni in stallo). Ognuno ha la sua abilità, insomma, e a seconda dei momenti possiamo preferire uno o l'altro. Dobbiamo ammettere che, in generale, l'intelligenza artificiale si comporta molto bene durante i combattimenti. Ogni personaggio darà effettivamente una mano, menando a destra e a manca... ma, soprattutto, in caso di ritirata strategica non rimarrà lì come un fesso a farsi ammazzare. Sempre per rimanere in tema di personaggi, è bene precisare che ognuno di loro avrà un inventario esclusivo, dove troveranno posto gli oggetti che possono essere utilizzati da lui solo. Medikit, munizioni e compagnia bella andranno invece a rimpolpare l'inventario comune, al quale tutti possono indistintamente accedere. Da segnalare la scarsità delle "pozioni curative", che anche a livello facile sono più rare dell'intelligenza nel cervello del Paolone. Se pensate che basta affrontare un combattimento in modo non brillante per ritrovarsi due ragazzi in fin di vita, è facile che capiate quanto è semplice passare all'altro mondo. Già, avete capito bene, i vostri studentelli possono anche morire e, in quel caso, vi sarà precluso l'accesso al finale migliore. Inoltre, alcuni enigmi potrebbero essere veramente difficili da risolvere senza Josh o Shannon.

PIANTE CARNIVORE

Obscure basa la sua trama su alcuni esperimenti "vegetali" condotti dagli insegnati e dal preside nei sotterranei della scuola. La Morfilia è una pianta che prolifera al buio in modo impressionante, e dopo i primi minuti di gioco ci sembrerà che la scuola ne sia piena. Qui potete solo immaginarvi quali creature possano nascere da esperimenti condotti su questo vegetale e cavie umane... ma non vogliamo rovinarvi la sorpresa! Sotto l'aspetto tecnico, Obscure si difende bene, proponendo una grafica chiara e ben realizzata, con modelli poligonali convincenti ed effetti speciali degni di nota (su tutti quello della muffa che reagisce alla luce delle torce). L'atmosfera è ottima anche grazie alle bellissime musiche e, in generale, all'ambientazione tetra e angosciante. Obscure ci è piaciuto tanto, perché offre quel giusto mix di esplorazione e azione, un'atmosfera da brivido e un livello di difficoltà molto ben congegnato, cosa rara di questi tempi. Non sarà lunghissimo, ma saranno ore spese bene. E ora... al commento!

AVERE COSÌ TANTI PERSONAGGI DA GESTIRE COMPORTA UNA CERTA DIFFICOLTÀ PER LA DISTRIBUZIONE DEI KIT MEDICI E DELLE BEVANDE ENERGETICHE

Games machine ★★★ Star player

▶ **Ecco l'effetto della muffa al buio. Si espande e, talvolta, ci aggredisce. Per difenderci basta usare le torce in nostro possesso.**

INSIDIOSO COME UN SERPENTE
LETALE COME UNO SCORPIONE

- **Una missione segreta ricca di suspance e spietati combattimenti**
- **Azioni alternative che consentono di scegliere tra l'azione diretta e la strategia**
- **Perfetta combinazione fra visuale isometrica e in terza persona**
- **Tantissime armi da utilizzare: Pugnali, Pistole, Fucili a raggi infrarossi, esplosivi e dispositivi**
- **Fronteggia il nemico o attaccalo di sorpresa nascondendoti nell'ombra!**

LA TUA MISSIONE INIZIERÀ A SETTEMBRE

JoWooD Productions

www.jowood.com www.gorkyzero.com

PC CD

GORKY ZERO
BEYOND HONOR

© 2004 by Metropolis Software for JoWooD Productions Software AG, Technologiepark, A-8786 Rottenmann, Austria. All rights reserved.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Quando usciranno i concorrenti di Dawn Of War? Visita la Lista della Spesa su TGM Online!

SVILUPPATORE
Relic Entertainment

PUBLISHER
THQ

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 54,90

SITO
www.dawnofwargame.com/it

REVIEW

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**

WARHAMMER 40K - DAWN OF WAR

Pur essendo un marchio particolarmente appetibile, non si può certo dire che la serie di giochi da tavolo e miniature Warhammer abbia goduto di trasposizioni videoludiche particolarmente degne. Per fortuna che il papà di quel capolavoro che è stato Homeworld pare sappia davvero il fatto suo...

Sarebbe davvero inutile che m'impegnassi ora a raccontarvi tutte le vicissitudini che prendono corpo nell'universo di Warhammer 40K e questo per due semplici motivi: A) mi ci vorrebbero almeno una ventina di pagine a disposizione; B) nel forum di TGM Online dedicato agli strategici c'è un topic interessantissimo nel quale si discute in maniera esauriente degli sviluppi fantasy-storici che fanno da background tanto al gioco da tavolo quanto a questa trasposizione.

In sintesi, il nuovo gioco di casa Relic è uno strategico in tempo reale dall'indirizzo prettamente militare, che riprende fedelmente ambientazione e feeling del gioco da tavolo, riuscendo a mantenerne lo spirito pur modificando massicciamente molte delle regole in esso contenute, piegandole al volere della giocabilità e dell'adattamento ai ritmi di gioco più sostenuti rispetto alla soffice struttura a turni dell'originale.

TI PESTO COL MARTELLO DELLA GUERRA

Le undici missioni della campagna single player prevedono il controllo pressoché totale da parte del giocatore delle truppe Space Marine (incarnate nella compagnia dei Blood Ravens), con obiettivi di volta in volta mutevoli secondo la

IL SUCCO DEL GIOCO STA NELLA CAPACITÀ TATTICA DEL GIOCATORE DI PRENDERE POSSESSO E POI DIFENDERE ALCUNI PUNTI CHIAVE DELLA MAPPA

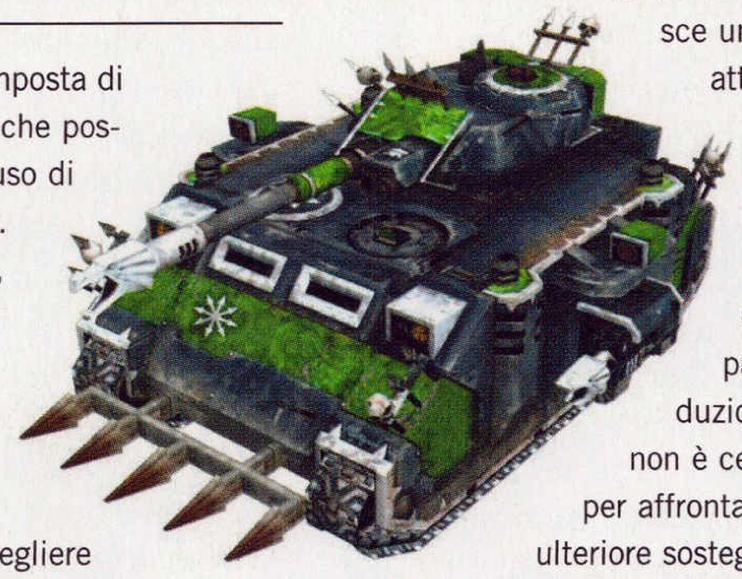
▲ Il simpaticone nascosto nell'ombra sperava di fuggire alla vista, ma le mie unità lanciamissili hanno l'occhio vispo e buona mira.

▲ Fino a qualche secondo fa questi quattro fanciulli erano soldati semplici, mentre adesso sono provetti fucilieri. Ah... potenza di Dawn Of War!

situazione, ma che prevedono nella quasi totalità dei casi la cancellazione dalla mappa di gioco di tutte le unità avversarie. Le altre razze presenti (Orki, Eldar e Forze del Caos), sotto forma di nemici o di sporadici alleati, non sono controllabili dal giocatore e non hanno una campagna a loro dedicata, ma possono essere utilizzate massicciamente nelle partite multiplayer.

Il succo del gioco sta, in buona sostanza, nella capacità tattica del giocatore di prendere possesso di alcuni punti chiave della mappa, che fungono da catalizzatori di risorse per la costruzione di nuove unità, laddove si abbia avuto coscienza d'impiantare una base stabile e ben difesa. Il punto chiave più comune è detto "Strategic Point" e consente la semplice capacità di raccolta delle ricchezze per la realizzazione di nuove milizie. Più rari sono invece gli "Strategic Objectives", che danno maggiori rifornimenti alla base e la cui cattura può essere obiettivo primario di missione. Infine, esistono i rari punti "Reliquia", il cui controllo diventa essenziale per la vittoria finale, giacché la loro cattura può abbattere in maniera determinante il morale delle milizie nemiche, oltre ad alzare il nostro alla presenza di un Sergente nel gruppo. In tutti questi punti chiave, per mezzo delle unità multiuso "Servitore", possono essere implementati dei "Punti d'Ascolto", che non sono altro che degli enfatizzanti della raccolta delle risorse, oltre che vere e proprie postazioni di difesa del punto chiave in ausilio alle truppe che il giocatore oculato ha precedentemente posto in difesa dello stesso. Al di là dell'ovvia struttura ad albero per la costruzione di migliori edifici e unità, invero comune a buona parte degli RTS, è rimarcabile il sistema di specializzazione implementato per donare peculiari abilità a ogni singolo soldato. Ogni unità marine è composta di quattro (o più) soldati neutri, che possono essere perfezionati nell'uso di un determinato armamentario. Con semplici click del mouse, ciascuno di essi può essere trasformato, ad esempio, in un'unità lanciamissili, piuttosto che in uno specialista di armi al plasma, lasciando piena liberà al giocatore di scegliere in quale proporzione distribuire le abilità all'interno di una stessa squadra. Peraltro, in caso di prematura dipartita di una delle unità durante le numerose scaramucce, questa può essere direttamente clonata nel campo stesso di battaglia da uno dei suoi confratelli, previa necessaria presenza nella base dell'apposito edificio produttivo, oltre che delle necessarie risorse alla clonazione. Queste due peculiarità la dicono lunga su come l'impostazione di Dawn Of War focalizzi l'attenzione del giocatore sulla componente tattico/militare al fronte, piuttosto che sulla gestione della base e delle unità in retrovia. D'altronde la necessità di spingersi all'esplorazione alla ricerca dei punti chiave ove stabilizzare un "Punto di Ascolto" favorisce un atteggiamento di attacco piuttosto che di difesa, anche se muoversi in maniera del tutto sprovveduta e senza aver opportunamente preparato la base alla produzione di nuove unità non è certo il modo migliore per affrontare una missione. A ulteriore sostegno di questa tesi vi segnalo come, dislocate un po' dappertutto sul territorio, si trovino alcune zone di copertura dove potrete parcheggiare momentaneamente le truppe nell'attesa di ordini, oppure farle ripiegare in caso di problemi. In queste zone le nostre milizie acquisiscono ovviamente una maggior capacità di respingere il danno

▲ **Quando servono costruzioni nuove, l'astronave madre che segue ogni nostra mossa scende in aiuto e molla il materiale. Spesso, per non scomodarsi, lo spara letteralmente a terra dal cielo con l'ausilio di enormi sonde metalliche.**



IL FIUTO PER GLI AFFARI

Per la serie "come fare un botto di soldi in poco tempo e vivere felici", non posso davvero esimermi in codesta review dal commentare l'acquisizione di Relic Entertainment da parte della sempre più potente THQ. Alex Garden, creatore di Homeworld e del suo meno fortunato seguito (oltre che del particolare Impossibile Creatures), aveva iniziato nel 1997 lo sviluppo del proprio RTS spaziale investendo la ragguardevole cifra di 5000 dollari in un piccolo locale sito affianco a uno dei più squallidi bar di Vancouver. Dopo sette anni, lo stesso Garden ha venduto la proprietà della Relic a THQ per la ragguardevole somma di 10 milioni di dollari sonanti! Applausi!

OGNI UNITÀ MARINE È COMPOSTA DA QUATTRO SOLDATI NEUTRI, CHE POSSONO ESSERE ADDESTRATI ALL'USO DI UN DETERMINATO ARMAMENTARIO

▲ **Un servitore fa tante belle cose: costruisce, ripara, cucina il rancio e canta la ninna nanna ai soldati prima di andare a letto.**

▲ **Liberare un Land Raider da una moltitudine di orki non è cosa da poco, sebbene il pregio di controllarne la potenza di fuoco potrebbe valere la vita di alcuni dei miei.**

COMMENTO

Bisogna ammettere che la Relic Entertainment, sebbene sforni pochi giochi rispetto ad altre software house, difficilmente sbaglia candeggio. Dawn Of War riprende e amplia la strada intrapresa con Homeworld prima e Impossibile Creatures poi, limandone i difetti e aggiungendo quel "non so che" grazie anche a un brand forte come quello di Warhammer 40K, da cui il gioco attinge a piene mani nello spirito e nella componente strategico/tattica. Le undici missioni della campagna single player sono sufficientemente impegnative da tenervi incollati al monitor per almeno una quindicina di ore prima di venirne a capo con successo, sebbene avrei gradito poter vedere almeno una seconda campagna con protagonisti gli Orki o i potentissimi Eldar. È innegabile che il fulcro del gioco risieda principalmente nelle modalità skirmish, e soprattutto nel multiplayer, vera e propria panacea di tutti i difettucci che la campagna singola trascina inevitabilmente con sé. Il voto che vedete assegnato a fondo pagella è pertanto la sintesi matematica di un 75 e di un 85 a seconda di quali siano le vostre intenzioni nei confronti di Dawn Of War: solo campagna singola, piuttosto che massiccio proposito di darci dentro con il multiplayer. Resta il fatto che questo è il primo titolo ambientato nel variopinto mondo di Warhammer a essere provvisto di un minimo di carisma, così da potervelo consigliare sia che siate fan del gioco da tavolo, sia che amiate semplicemente gli RTS.

HARDWARE

I requisiti minimi per giocare a Dawn Of War prevedono un processore a 1 GHz, accompagnato da 128 MB di RAM (256 MB sotto Windows XP), con in appoggio una scheda video AGP da 32 MB capace di gestire le funzioni T&L.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

80

È PALESE CHE LA STRUTTURA STESSA DI DAWN OF WAR DIA IL MEGLIO DI SÉ NELLE PARTITE IN MULTIPLAYER

inferto dai nemici, anche se a fronte di un attacco massiccio di Dreadnought non c'è nulla che possa salvarci la pelle.
In ultimo vi comunico come siano presenti in buona parte delle missioni i Force Commander, delle unità specialissime (che hanno parte anche nella storia del gioco) capaci di menare mazzate sonore e debellare in scioltezza anche un mezzo esercito di Orki senza batter ciglio.

APRITI CIELO

Scivolo velocemente sul commento tecnico che, nel caso di Dawn Of War, ha un'importanza relativa. Vi basti sapere che l'ultimo nato di casa Relic è sufficientemente bello da vedere, con alcune unità che brillano per profondità di dettaglio. Le texture degli ambienti sono abbastanza definite, anche se la presenza della fog of war, abbinata all'esistenza di un'elevata dose di clipping, abbassa talvolta il tono della piacevolezza, soprattutto quando la telecamera viene posizionata a livello del suolo. A proposito di quest'ultima, ho gradito poco l'abbinamento della sua rotazione con il tasto ALT, mentre il tasto centrale del mouse resta inutilizzato: perché non includere un pannello di modifica dei tasti all'interno del menu di configurazione delle opzioni?
Peraltro la gestione della visuale è abbastanza scomoda a prescindere, visto che il livello di zoom non è stato ottimizzato a sufficienza. In presenza di un elevato numero di unità sul territorio, difatti, capita talvolta di non riuscire a selezionarle tutte, dovendo compiere doppie manovre di movimento della telecamera e aggiunta di selezione con CTRL davvero indisponenti nelle concitate fasi di una battaglia.
Dal punto di vista di gameplay e longevità non c'è di che lamentarsi, visto che le undici missioni, sebbene poche e implicanti una sola delle razze, sono sufficientemente lunghe e ardue da impegnare anche l'esperto giocatore. La critica maggiore che sento di muovere è stimolata da parecchi episodi avvenuti durante il mio giocare, che hanno messo in evidenza un certo sbilanciamento di forze tra unità similari nei diversi schieramenti, per non parlare dell'eccessiva capacità distruttiva dei Force Commander, che spesso da soli riescono a risolvere anche le situazioni più disperate, mandando talvolta a farsi benedire la voglia di giocare con un po' di tatticismo. È palese che la struttura stessa di Dawn Of War favorisca una maggior soddisfazione nelle partite in multiplayer 4 contro 4 (vedi box), piuttosto che nello skirmish contro la CPU, ambiti nei quali il gioco dà il meglio di sé, ammorbidendo notevolmente i difetti riscontrati nella modalità a gioco singolo. Amen.

Games Machine Star Player

▶ Fintanto che ci si spara da una parte all'altra di un fossato non è che si combini granché. A ogni modo, questo screenshot serve per mostrarvi l'icona dello scudo sulle teste dei miei soldati che indica una zona di copertura, nonché il fastidioso clipping che rovina il motore grafico.

DU IS MEGL CHE UAN!

Traggo questo brano da uno dei topic creati dal buon Fenris, uno degli utenti di TGM Online, all'uopo di descrivere al meglio l'esperienza multiplayer che abbiamo provato nella fase di Open beta.
"Questo gioco è fantastico. Iniziamo la partita e mi trovo ovviamente con la base nel mezzo della mappa. Rassegnato a subirmi l'assalto di tutti, mi sposto fuori e recupero la reliquia, deciso a difendere lì. Inizio a costruire il posto d'ascolto e un po' di strutture. Nel frattempo, l'orco dall'altro lato della mappa inizia una scaramuccia con la base avanzata nemica per il controllo della reliquia. Ben presto volano cazzotti, e i nostri orchi fanno da bersaglio. Quando sono quasi arrivati i miei rinforzi, lo scontro con gli orchi finisce, e sulla mia base piovono tre eserciti. Per un po' le difese reggono, poi sono costretto a farle ripiegare una dopo l'altra, mentre si coprono a vicenda con il fuoco. La reliquia viene presa. Anche qui le squadre reggono a lungo, ma dopo un po' li ho nella base. L'Eldar mi manda soccorsi, anche consistenti, ma dall'altra parte iniziano ad arrivare i Dread. Alla fine la mia base è distrutta. Riesco a salvare un servitore, un dread e due marine. Ripiego verso la periferia della base eldar, e inizio a costruire una fortezza. Aspettiamo l'attacco alla strettoia d'uscita dalla base distrutta... Arriva di tutto, ma reggiamo. Mando il Dreadnaught, con altri compagni, a bloccare un tentativo di aggiramento verso i due Leman Russ razziati che ci stavano fornendo l'artiglieria. Alla fine, contro ogni previsione, vinciamo lo scontro. Si ritirano". Insomma, avete capito che non giocare in multiplayer con questo titolo, equivale a perdersi delle continue e intense scariche d'adrenalina...

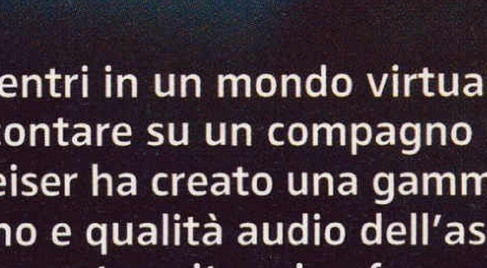
Game ON

Adesso comincia il gioco ed entri in un mondo virtuale sempre più vicino alla realtà. Con le nuove cuffie multimediali Sennheiser potrai contare su un compagno in più e, là dove gli altri non sentono, avere la periferica che fa la differenza. Sennheiser ha creato una gamma di cuffie microfoniche dalle caratteristiche uniche: elevata sensibilità del microfono e qualità audio dell'ascolto. La riduzione dei rumori ambientali permette la perfetta riproduzione della voce tramite microfono e aumenta la qualità della comunicazione con altre persone; potrai così distinguere in modo chiaro e continuo la voce degli amici attraverso internet, proprio come avviene in una normale conversazione telefonica. La qualità audio di ascolto delle cuffie Sennheiser è elevatissima, per captare ogni particolare e dettaglio. La PC 150 è il top della gamma delle cuffie multimediali Sennheiser; la tecnologia è di primissima qualità, il microfono è di tipo "noice cancelling", cavo con regolazione di volume e tasto mute, cuscinetti avvolgenti per l'isolamento ambientale. Sennheiser PC Headsets: una linea di cuffie di qualità per dare valore al tuo gioco, per ascoltare la musica di qualità, per videochattare e ogni altra applicazione multimediale (VoIP, riconoscimento vocale).

PC 120

PC 130

PC 145



PC 155

EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS
www.sennheiser.it/communications
sennheiser.comm@exhibo.it

SENNHEISER

QUESTO E' TOTAL WAR.

"CHI SOSTENESSE CHE NON ESISTE, SUL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI, UNA GUERRA BELLA COME QUELLA DI ROME: TOTAL WAR, NON AVREBBE DA TEMERE SMENTITE"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

POWERED BY gamespy

The Way it's meant to be played NVIDIA

the CREATIVE ASSEMBLY

TOTAL WAR

www.totalwar.com

PLAYS BEST ON ALIENWARE

PC CD

ACTIVISION

activision.com

Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks and trademarks of Alienware Corporation. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ROME™
TOTAL WAR

Guida alla vittoria uno degli undici antichi eserciti, in epiche e cinematografiche battaglie in tempo reale

Forgia un impero all'interno della rivoluzionaria mappa in 3D, con un intuitivo sistema di visualizzazione delle città e degli eserciti.

Comanda unità uniche, dagli elefanti Cartaginesi o le bighe Sciite, ai cani da guerra Romani, utilizzando un semplice sistema di controllo

www.totalwar.com/game

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scopri insieme a noi la Terra di Promathia. Dove? Nella sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Square Enix

PUBLISHER
Square Enix

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
MMORPG

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 55,00, € 12/mese

SITO
www.ffxionline.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

FINAL FANTASY XI ONLINE

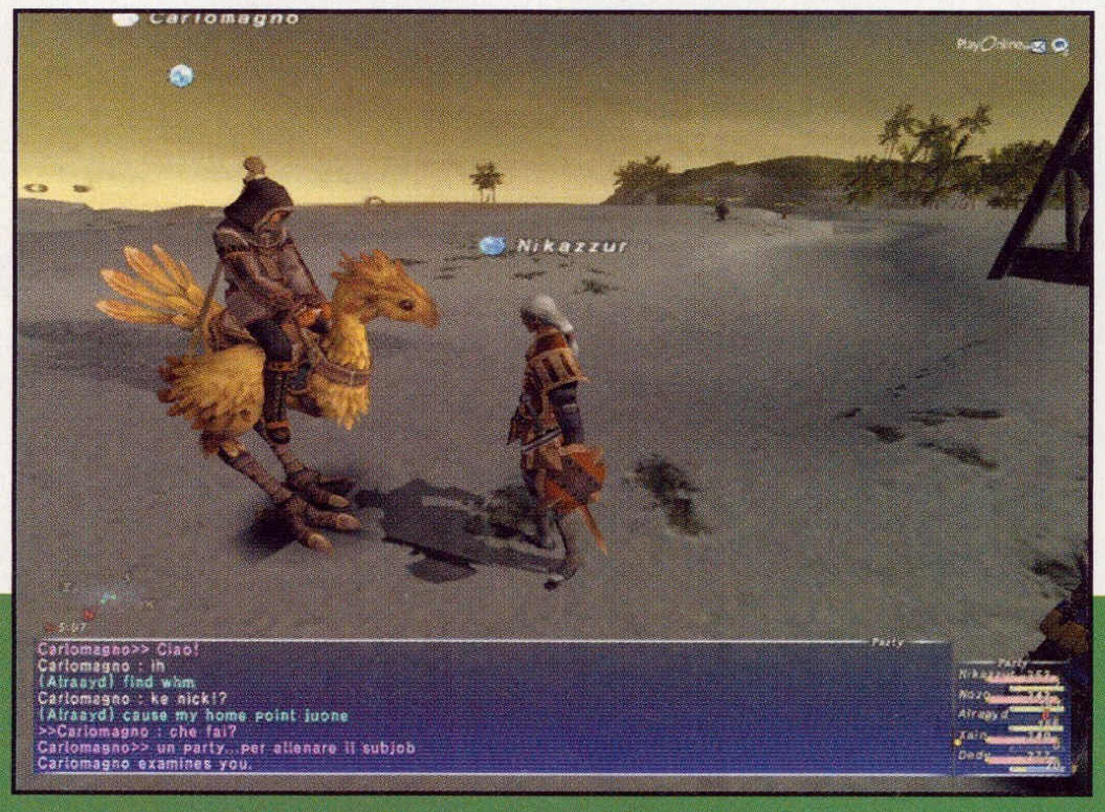
Dopo due anni di attesa dal lancio in madrepatria e uno dal rilascio della versione americana, finalmente il MMORPG basato sull'incredibile mondo di Final Fantasy è sbarcato anche in Europa. Scopriamo assieme i motivi di tanto successo in giro per il mondo.

Cosa succede quando una serie come Final Fantasy, sempre pronta a innovarsi pur conservando una mitologia e un carisma altamente riconoscibili, s'incontra con il magico mondo dei MMORPG e le sue leggi ben note a ogni praticante del genere? Beh, la risposta è decisamente più articolata di quanto possa sembrare e, come al solito, offre un esito che potrà far urlare di piacere o gridare al sacrilegio a seconda dei gusti personali di ognuno. Vi avviso fin da subito che io appartengo alla prima fazione, così, se volete accusarmi di partigianeria, sapete già da che parte sto. Per tutto il resto cercherò di esporre nel modo più equo possibile qualità e difetti di uno dei giochi online più attesi e affascinanti degli ultimi anni, in barba a discussioni su PvP, Power Leveling e altre amenità del genere...

BENVENUTI A VANA'DIEL!

Uno degli aspetti di punta di FFXI è la totale libertà di gioco offerta dal suo sistema di regole, elemento tranquillamente verificabile controllando le "limitazioni" che vengono imposte fin dalla fase di creazione di un nuovo personaggio: una volta scelta una delle cinque razze presenti nel gioco (dai classici Hume, umani tuttofare, ai poderosi Galka passando per i teneri e magicamente dotati Tarutaru, gli agili Mitra o gli strana-

UNO DEGLI ASPETTI DI PUNTA DI FINAL FANTASY XI ONLINE È LA TOTALE LIBERTÀ DI GIOCO OFFERTA DAL SUO SISTEMA DI REGOLE



▲ I Chochobo, mitologici polli giganti presenti in tutta la saga, possono essere usati per muoversi velocemente tra zone lontane del mondo.

▲ Le Auction House di ogni città sono luoghi fondamentali dove acquistare, vendere e scambiare armi, equipaggiamenti e ogni altro oggetto.

mente rigidi e robusti Elvaan) non avrete altre decisioni irrimediabili da prendere. Ogni altro elemento, dalla nazione di appartenenza di cui parleremo più avanti al job (o classe) che andremo a scegliere, potrà essere rimesso in discussione in qualsiasi momento senza alcuna penalità, o quasi. Questo significa che se inizialmente si vorrà provare la strada della magia provando una delle tre classi di mago (White Mage curatore, Black Mage portatore di devastazione o Red Mage, tuttofare versatile e dotato di magie per depotenziare i nemici) e, a un certo punto, si sentirà la necessità di cambiare rotta per diventare Warrior, Monk o Thief (altri grandi classici della saga di FF), saremo liberi di farlo, mantenendo tutti i livelli di esperienza e le abilità guadagnate fino a quel momento lì dove sono, pronte a essere "scongelate" in seguito. Così libero di sperimentare, il giocatore può provare sulla sua pelle le differenze e le inclinazioni di ogni job, scoprire i vantaggi e i punti deboli di ognuno e magari iniziare a sviluppare il proprio personaggio in più compiti, cosa che in seguito potrebbe tornare decisamente utile...

CASA DOLCE CASA

Dicevamo della nazione di appartenenza: appartenere alla Repubblica di Batsok, alla federazione di Windurst o al Regno di San D'Oria significa principalmente scegliere il luogo nel quale avremo la nostra Mog House, deposito di oggetti e base operativa per tutte le nostre scorribande con altre mille funzioni utili e/o facete, e a quale delle tre differenti linee di quest e missioni potremo accedere fin dall'inizio. Ogni città possiede un proprio sottobosco di personaggi pronti a chiedere aiuto al nostro nuovo avventuriero in cambio di ricompense (in Gil, il denaro di FF, o in oggetti a seconda dei casi), anche se non tutte saranno disponibili fin dall'inizio: esiste, infatti, una discriminante nascosta. Stiamo parlando della fama del personaggio, che lo renderà più prestigioso e quindi adatto ai vari incarichi a mano a mano che aumenteranno i suoi successi. Discorso diverso, invece, per le missioni: si tratta di quest particolari rilasciate dalle guardie della propria nazione grazie alle quali è possibile aumentare un altro parametro, il Rank (da non confondere con la fama). Diventando più noti tra le schiere dell'esercito, avremo la possibilità di ottenere equipaggiamenti esclusivi e avere accesso ad altre migliaia di evoluzioni precluse ai personaggi magari di livello superiore ma non riconosciuti dalla propria nazione. Come dicevamo all'inizio, lo stato di appartenenza può essere cambiato "in corsa": si perderà il Rank ottenuto fino a quel momento ma si potranno provare e giocare le quest delle altre nazioni.
Questo sistema nasconde un altro aspetto decisamente coinvolgente di FFXI: la grande cura con cui ogni missione, quest e sottotrama sia stata pensata per creare una vera e propria avventura da RPG di massa. Vi troverete a cercare di organizzare gruppi di giocatori per spedizioni proibitive, la cui ricompensa magari è un oggetto necessario per evolvere il proprio Job o per ottenere nuove abilità...

OGNI QUEST È STATA PENSATA PER CREARE UNA VERA E PROPRIA AVVENTURA DA RPG DI MASSA

▲ Tra i job avanzati c'è il summoner, capace di evocare le mitologiche creature che abbiamo ammirato nell'intera saga di FF...

ESPANSIONI UFFICIALI: UN PO' DI CHIAREZZA

Il lancio Europeo di FFXI, un po' come successe l'anno scorso con il lancio americano, coincide con l'uscita di una nuova espansione ufficiale. Nel nostro caso, acquistando la versione scatolata troverete FFXI, la prima espansione chiamata Rise of Zilart (uscita appunto un anno fa) e la nuovissima Chains of Promathia. Square Enix riserva per le espansioni ufficiali (che per chi già possiede il gioco vanno acquistate separatamente, cosa che succederà in futuro anche per noi europei, all'uscita di eventuali nuovi add-on) novità decisamente corpose rispetto alle semplici patch gratuite, sempre e comunque piene di cose da vedere. Nel caso di Zilart, ad esempio, sono stati aggiunti un intero continente, tre nuovi classi, un completo set di missioni, armi e amenità varie. Sulla falsariga Chains of Promathia aprirà le porte di nuove zone sotterranee, ci metterà a disposizione centinaia di nuovi mostri e di nuovi oggetti da cercare, vendere, comperare e chi più ne ha più ne metta. Vista la natura ciclopica di queste espansioni abbiamo pensato di rimandare l'analisi più approfondita dei contenuti di questo ennesimo e recentissimo tassello della vita di Van'Diel a una serie di articoli che troverete su TGM Online, il primo dei quali vedrà la luce già tra pochi giorni...

AVVENTURE SENZA CONFINI

Un piccola lista delle quasi infinite possibilità e combinazioni di avventura proposte dal mondo di Vana'diel è piuttosto facile da compilare: decine di zone, dungeon e regioni da esplorare, gran parte delle quali studiate in modo da essere esplorabili a più riprese a mano a mano che il personaggio guadagna livelli e diventa più forte e potente (un esempio sono i cosiddetti NM, Notorius Monster. Anche cerchi di pietra in cui evocare particolari nemici o aree accessibili solo in alcune condizioni sono buoni spunti per intuire quanto sia nascosto dentro la più battuta delle zone).

▲ Le skill, guadagnate utilizzando magie e attacchi fisici, consentono di aumentare i danni fatti da incantesimi e armi: anche cambiando job i punti non verranno persi.

▲ Gli effetti di incantesimi e colpi critici rendono i combattimenti decisamente più spettacolari di molti altri MMORPG...

LITTLE ITALY, DOVE SEI?

Gli oltre 30 server in cui è frammentata la popolazione giocante di FFXI potrebbero rendere la vita difficile all'utente appena arrivato. La questione è semplice: all'atto della creazione di un nuovo personaggio questo verrà indirizzato automaticamente in uno dei 30 universi disponibili e lì rimarrà per sempre, senza alcuna possibilità di comunicare o interagire con i personaggi presenti contemporaneamente sugli altri server. Come avranno fatto, allora, il migliaio di giocatori di FFXI italiani che hanno già iniziato a radunarsi giocando con la versione americana da qualche mese a questa parte? In effetti esiste una possibilità: tramite un codice da inserire durante la creazione del personaggio, l'utente può scegliere il server su cui andare a giocare. Per ottenere questo codice, chiamato World Pass, è necessario che qualcuno lo acquisiti per voi all'interno del gioco (sì, insomma, con i Gil non con i soldi reali) e ve lo comunichi. In Italia esistono due comunità che svolgono volontariamente questo servizio: una, già citata qualche mese fa nella FragZone, è gestita dai ragazzi di Mmorpgitalia (www.mmorpgitalia.it) e consente di giocare sul server chiamato Fairy, mentre un secondo forum, gestito dai ragazzi di FFXIOnline.net (http://www.ffxionline.net) ha come base operativa un altro server chiamato Ragnarok. Le due comunità, lo ripeto, non sono purtroppo in comunicazione tra loro, data la natura con cui i vari mondi sono gestiti, ma se volete aggregarvi a una delle due Little Italy chiedete tranquillamente (e gentilmente, è un servizio che svolgono per passione, non per dovere): in entrambi i casi vi ritroverete tra giocatori simpatici e disponibili con cui sicuramente passerete svariate ore di sano divertimento!

▲ Ecco qui un gruppo di avventurieri con le loro Artifact Armor, armature specifiche per ogni professione. Hanselm, Nikazzur, Fassbinder, Khelben, Xeel ed Elavon, per servirvi. Indovinate quale sono...

LA COMPAGNIA DELL'ANELLO

Grazie alle tante classi di personaggio e al loro bilanciamento quasi perfetto, costruire un party in FFXI è un esperienza proficua e indispensabile oltre che divertente (questo dipende dalle persone con cui vi troverete a giocare, ovviamente). Un buon party può sfruttare al meglio le abilità di ogni job, anche quelle non direttamente evidenti. Durante i combattimenti, ad esempio, le classi da corpo a corpo potranno sfruttare i Tactical Point, punti guadagnati dando o prendendo mazzate e che potranno essere impiegati in attacchi speciali (le cosiddette Weapon Skill). Combinando e coordinando diverse WS è però anche possibile creare delle combinazioni ancora più potenti, a cui magari un mago può abbinare una magia (e in questo caso si parla di Magic Burst): un lavoro di squadra che consente ai party più organizzati di affrontare nemici ben più potenti del loro reale livello di esperienza e che dà una soddisfazione decisamente appagante al giocatore. Per limitare alcuni fenomeni come il power leveling (personaggi di alto livello che aiutano a crescere velocemente altri di decine di livelli più piccoli), gli sviluppatori hanno ben pensato di inserire forti penalizzazioni ai punti guadagnati da un gruppo troppo sbilanciato, a tutto vantaggio, ancora una volta, dell'esperienza di gioco e del divertimento senza "scorciatoie".

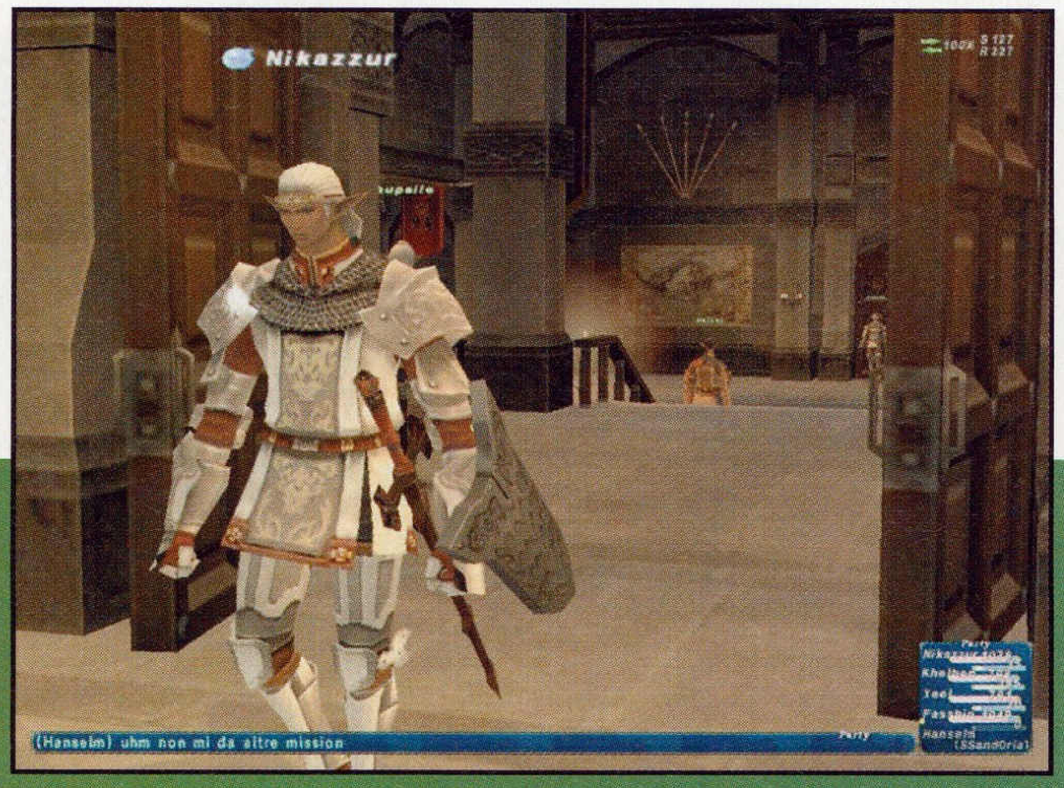
Spiccano anche i mezzi di trasporto, tra i quali possiamo trovare dai traghetti economici e lenti ai classici Chochobo e navi volanti che ogni fan di FF ben conosce. Bisogna segnalare anche la presenza di altre nove classi avanzate, logicamente più evolute delle altre e ottenibili solo raggiungendo un certo livello e completando le quest necessarie. Sì, avete letto bene: oltre alle sei classi di base potremo ottenere nuovi "lavori" strada facendo. Avremo la possibilità di trasformare il nostro guerriero in un Drak Knight, in un Paladino o in un Samurai, di prendere il nostro ladro e fargli seguire la via del Ninja e, visto che siamo in FF, magari affrontare la carriera di Summoner per evocare leggende come Shiva e Ifrit, tanto per dirne solo un paio. Ah, e non dimentichiamoci della possibilità, raggiunto un certo livello di esperienza, di poter usufruire di una seconda classe, un sub-job che consente al personaggio di sfruttare contemporaneamente nuove abilità (limitate alla metà del livello della classe principale)...

Qualcuno potrebbe obiettare che questa "miliardata" abbondante di quest e missioni varie possa lasciar intendere che FFXI sia più un gioco da "Solo Playing", e magari aggiungere la mancanza di una modalità PvP per sostenere la sua tesi: in realtà questa vagonata di incarichi, compiti e avventure assortite è ben bilanciata dalla necessità di interagire con altri giocatori, al punto che strada facendo sarà praticamente impossibile continuare a giocare senza il supporto di un party.

OUT OF SPACE!

Non ho citato nemmeno un quinto delle cose possibili su Vana'diel e già sono a corto di spazio... Purtroppo la sensazione che proverete gio-

COSTRUIRE UN PARTY IN FINAL FANTASY XI ONLINE È UN ESPERIENZA PROFICUA E INDISPENSABILE, OLTRE CHE DIVERTENTE



▲ I modelli di facce, armature ed equipaggiamenti sono molto dettagliati anche avvicinando l'inquadratura.

▲ Pescare è una delle attività parallele al combattimento: consente di recuperare pesci più o meno preziosi e persino oggetti.

IL TRADUTTORE

Come fanno giocatori giapponesi, americani, ma anche tantissimi sudamericani, europei e asiatici (eh sì, nonostante la recente diffusione anche nel vecchio continente del gioco in FFXI troverete gente di tutto il mondo) a comunicare tra loro senza troppi problemi? Ovviamente parlando una versione, diciamo così, "semplificata" dell'inglese tradizionale (fatta di acronimi e definizioni del tutto gergali, che imparerete a usare fin dalle prime esperienze di gioco) e, in parte, facendosi aiutare da altri connazionali (per le traduzioni più ostiche). Il vero "salvagente", in questo senso, è però un comodo strumento integrato dalla Square all'interno dell'interfaccia di gioco: il traduttore universale. No, non stiamo parlando della classica spilletta che ogni personaggio di Star Trek ha sulla propria uniforme e che gli consente di parlare con qualsiasi alieno pur non conoscendone l'idioma originale, ma il funzionamento è molto simile. In tutte le chat di FFXI è sufficiente iniziare a scrivere una parola e quindi selezionare da un elenco la sua forma completa per farla apparire tra parentesi colorate. Questa verrà quindi tradotta dal gioco nelle varie lingue (al momento solo inglese e giapponese): il sistema è talmente geniale ed efficace che riuscirete a comunicare anche con i tanti giocatori orientali senza imparare un solo ideogramma e riuscendo a cooperare in party senza alcuna difficoltà. Certo, l'effetto che si ottiene parlando tramite traduttore è un po' comico e dovuto all'asetticità delle frasi, ma il vocabolario è talmente completo di ogni termine che è possibile fare anche discorsi piuttosto complicati. Certo, non ci sono le traduzioni di Banfa e Avvoltolamento, ma mi opererò per farle aggiungere nelle prossime patch...

SPERIMENTARE OGNI COSA DI FINAL FANTASY XI ONLINE PORTEREBBE VIA BEN PIÙ CHE QUALCHE DECENNIO DI VITA A OGNI ESSERE UMANO...

▲ **Jeuno, la "Svizzera" di Vana'diel: impero commerciale indipendente dalle altre nazioni è anche lo scalo principale in cui atterrano le navi volanti per le altre capitali.**

cando è molto simile, visto che virtualmente sperimentare ogni cosa di FFXI porterebbe via ben più che qualche decennio di vita a ogni essere umano! Pensate che non ho ancora trattato le varie classi di crafting presenti, tra cui spiccano per innovazione e utilità il fishing, l'arte della pesca (utile per fare soldi ma dannatamente frustrante: come per la pesca vera, anche qui dovrete tenere in considerazione orari, luoghi, fasi lunari, esche varie, ecc.) o il cooking, così come non ho parlato del sistema economico delle Auction House, case d'asta presenti in ogni città tramite le quali è possibile comprare e/o vendere equipaggiamenti e materiali (e governate dalle stesse leggi di mercato reale, con prezzi che aumentano al diminuire delle disponibilità...), o della possibilità di fare giardinaggio nella propria Mog House (per "coltivare" erbe, oggetti, e altro ancora). Vorrà dire che lascerò che scopriate queste e molte altre cose da soli: prima che riusciate a padroneggiare anche solo una piccola parte delle possibilità di gioco, probabilmente la Square ne avrà aggiunte molte altre e così sarete punto e a capo. Se considerate che mediamente ogni due mesi Square Enix produce una nuova patch ricca di vere e proprie novità e non solo di aggiustamenti (a memoria citerei quella che pochi mesi fa ha aggiunto una dimensione parallela chiamata Dynamis, tanto per dirne una, senza dimenticare le feste e gli eventi speciali che a ogni occasione aggiungono un minigioco o qualche oggetto speciale) e che spesso si limita a fornire le informazioni essenziali, lasciando al giocatore il compito di scoprire chi, cosa, dove quando e perché...

◀ **Ogni regione e dungeon del gioco ha una mappa che può essere consultata in qualsiasi momento. Per ottenere quelle di alcune zone dovremo completare particolari quest.**

COMMENTO

FFXI Online è davvero un gran bel titolo, completo e vasto oltre ogni immaginazione e capace di calamitare con i suoi miliardi di sfaccettature ogni genere di giocatore, purché disposto a non chiudere in definizioni l'esperienza di gioco virtuale. Mancherà il PvP, certo, ma non la comunicazione e la collaborazione con le altre presenze umane. Alcuni dogmi del fantasy classico verranno sovvertiti, ok, ma questo è uno degli aspetti che ha reso unico l'universo di FF... Con un po' di apertura mentale, insomma, non c'è niente che non possa interessare ogni patito di mondi virtuali. Tecnicamente parlando, poi, ci troviamo di fronte sicuramente al MMORPG più evoluto di sempre: graficamente impressionante, sia per scenari ed elementi statici sia per quanto riguarda animazioni ed effetti speciali, dotato di un'interfaccia di gioco semplice e intuitiva, accompagnato da una colonna sonora all'altezza della saga. Le ha tutte, insomma, ma la vera forza è che cotanta bellezza supporta il più volte citato insieme di avventure, evoluzioni, quest e storie che vi terranno impegnati per anni, soprattutto se verrete continuamente attirati da un nuovo aspetto non ancora considerato e inizierete, come è successo al sottoscritto, quasi ogni carriera ripartendo da capo senza alcuna limitazione. Ci si rivede su Vana'diel!

HARDWARE

Il sistema minimo richiesto per giocare FFXI su PC comprende un processore ad 800 MHz, 128 MB di RAM, una scheda video compatibile con DirectX 8.1 e dotata di almeno 32 MB di memoria, una connessione internet (ADSL o superiore) e almeno 6 GB su hard disk. Ah, e ovviamente una carta di credito per pagare la "retta" mensile!

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

Games machine Top Score ★★★

91

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei alla ricerca della demo di RBR? Puoi trovarla nella sezione download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Warthog

PUBLISHER
Sci Games

DISTRIBUTORE
DDE

MULTIPLAYER
Hot Seat

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 57,90

SITO
www.dde.it/rbr

REVIEW

Matteo "TM|Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

RICHARD BURNS RALLY

L'ultima occasione per vedere all'opera un gioco di guida con velleità simulative dedicato al mondo dei rally risale a circa due anni fa, in occasione della pubblicazione del piacevole Rally Trophy di JoWooD. Oggi, dopo aver macinato migliaia di chilometri di "speciali" con il terzo (discreto) e quarto (ottimo) capitolo della serie Colin McRae, abbiamo la possibilità di mettere alla prova questo Richard Burns Rally...

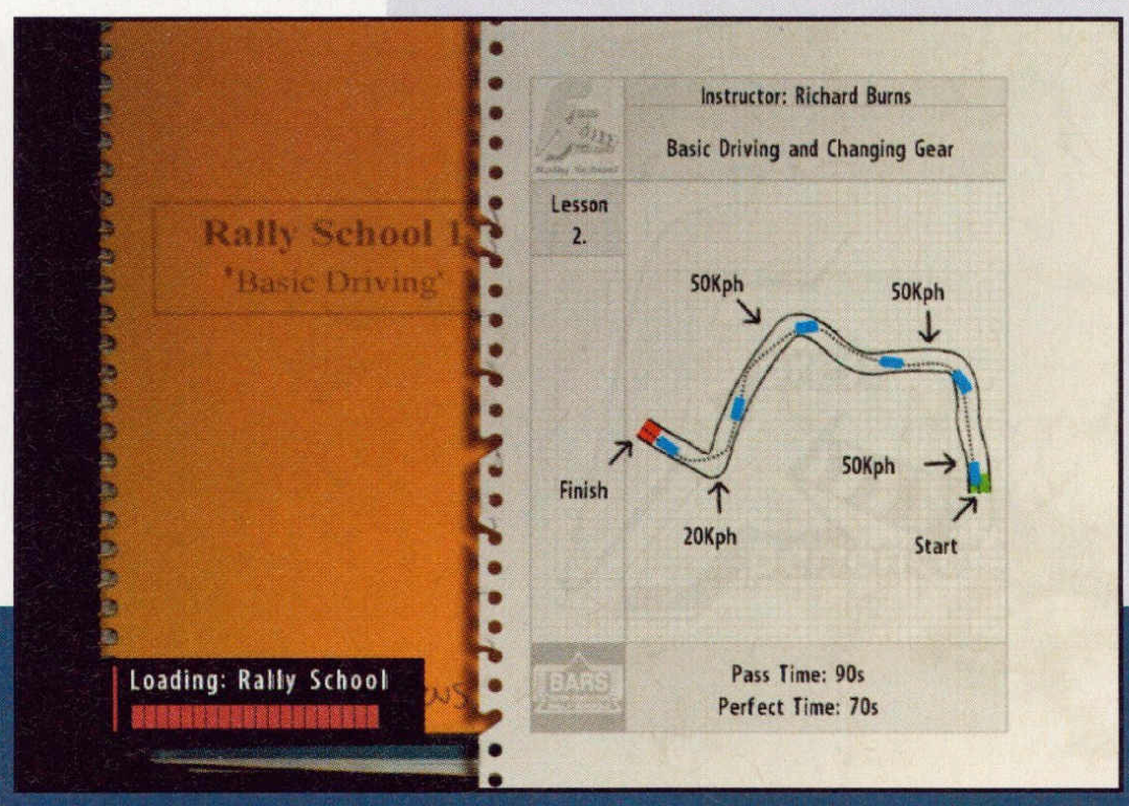
Le impressioni ricavate dell'anteprima pubblicata sul numero di Agosto inquadravano Richard Burns Rally (d'ora in avanti RBR) come un simulatore e non un semplice gioco: proporre un modello di guida realistico per regalare al giocatore quelle soddisfazioni in fase di controllo puro del mezzo che l'immediatezza della serie Colin McRae non può dare, è un biglietto da visita che pochi sviluppatori metterebbero nel taschino del pubblico. La SCI invece lo ha fatto, e senza mezze misure.

IO CE L'HO PROFUMATO (IL PATENTINO)

Come ogni buon gioco di guida che si rispetti, RBR propone un menu piuttosto corposo da cui è possibile accedere alle varie sezioni della simulazione. Qui troviamo Scuola Guida, Rally veloce, Stagione completa, Richard Burns Challenge e la modalità multiplayer (vedi box), oltre alle classiche opzioni di settaggi e periferiche e sistema. Come ripetuto fino alla nausea nelle schermate di caricamento, RBR è un simulatore; per questo motivo ci si deve scordare della guida al limite a partire dalla prima tappa per concentrarsi sul controllo della vettura e abituarsi alle difficoltà di viaggiare a 90 Km/h

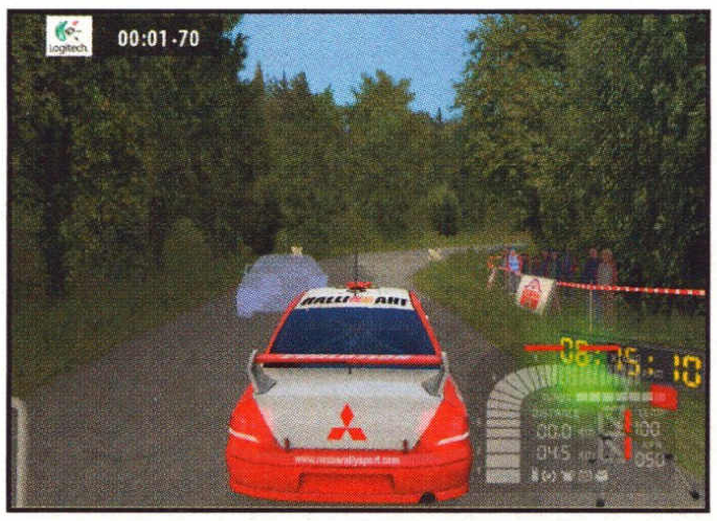
UNA VOLTA CONSEGUITO IL PATENTINO DI BRAVO PILOTA, SARÀ POSSIBILE DISPUTARE L'INTERA STAGIONE O ACCEDERE LE SINGOLE TAPPE

▲ L'assortimento delle vetture presenti nel gioco non è da strapparsi i capelli: solo otto modelli, tra cui troviamo due versioni della Subaru Impreza...



▲ Gli stage di scuola guida rappresentano un discreto scoglio iniziale per chi non si è mai messo alla prova con un simulatore: però s'imparano dei trucchetti niente male!

su strade che hanno ben poco a che vedere con la quotidianità dei normali automobilisti. Con questi presupposti, è praticamente obbligatorio cimentarsi fin dall'inizio con la scuola guida: superare tutte le prove proposte non solo ha un chiaro intento propedeutico per la padronanza del mezzo, ma è indispensabile per sbloccare i singoli stage e la modalità campionato. I rally proposti sono sei (Regno Unito, Finlandia, Giappone, USA, Francia, Australia), composti da altrettante tappe per un totale di trentasei tracciati sbloccabili sequenzialmente: una volta passati sotto le forche caudine della scuola guida e conseguito il patentino di bravo pilota, sarà possibile disputare l'intera stagione o accedere alle singole tappe selezionando il rally veloce.
Chiudiamo la rassegna con la modalità Richard Burns Challenge, in cui dovrete battere i migliori tempi ottenuti dal fenomeno inglese correndo contro la sua Ghost Car. Insomma, nessuna novità sotto il rollbar per quanto riguarda questo genere di prodotti.



▲ **La modalità Richard Burns Rally Challenge è veramente ostica: non è facile stare dietro alla Ghost car del maestro...**

ECCESSI DI SALIVAZIONE

La parte tecnica di RBR è stata per parecchi mesi sotto i riflettori in virtù dei filmati relativi alla versione per PS2 e Xbox, entrambi responsabili d'eccessi di salivazione tra tutti gli appassionati di questo genere di prodotti: logico dunque aspettarsi ottimi risultati per quanto riguarda la piattaforma PC, in virtù delle maggiori potenzialità hardware. Le cose purtroppo non stanno così, e sono bastati pochi minuti in partita per rendersi conto di una qualità grafica nettamente inferiore a quella vista nelle sorelle (nemiche?) console. Da ciò, i sospetti che il codice PC sia una conversione della versione Xbox diventano ben presto certezza: ne risulta una qualità mediamente discreta su tutti i fronti, a partire dal modello delle otto vetture che potremo guidare (inizialmente saranno tre quelle disponibili), tutte abbastanza fedeli alle controparti reali ma povere di texture dettagliate sulle superfici delle carrozzerie. Discorso simile va fatto per i tracciati: oltre alla difficoltà tecnica proposta, decisamente elevata, e alla paurosa lunghezza di alcune prove da oltre quindici minuti di guida indiavolata, troviamo elementi di contorno di discreta fattura come piante e rocce, senza raggiungere le vette della categoria sia per la qualità dei singoli oggetti sia per il posizionamento degli stessi, spesso molto malizioso. Ciò che condiziona maggiormente la valutazione estetica è la piattezza del sistema d'illuminazione della scena, che spegne la brillantezza generale del prodotto; i riflessi sulla carrozzeria e le superfici vetrate delle vetture paiono decisamente smorzati e questo non aiuta a distinguere le inquadrature in zone aperte da quelle in cui la foresta o le rocce costeggiano la sede stradale da vicino. Viste le potenzialità delle versioni conso-

CRITERION E LA CONQUISTA DEL MONDO

Quando tutti credevano di esserselo lasciato alle spalle una volta per tutte dopo GP2, ecco riapparire uno dei più infami sistemi creati da mente umana per far giocare tutti i bambocci piagnucolosi come noi a una competizione motoristica. Mi riferisco alla modalità "Hot Seat" (o sedia rovente. Quella che vedete in questo box la trovate su www.lovethosegifts.com alla modica cifra di 28 dollari e 50) ripescata da RBR per colmare la mancanza di una modalità multigiocatore: in pratica, il gioco non supporta alcun genere di connettività né su Internet né in rete locale (LAN), tanto meno lo split screen per permettere a due giocatori di gareggiare l'uno contro l'altro; anche se decisamente contrario allo spirito della gara a tempo rappresentata dai rally, l'alternanza con un mio vicino di casa alla guida della vettura ogni tre minuti non ha dato i risultati sperati in termini di divertimento. La difficoltà del gioco, inoltre, non aiuta chi "a freddo" deve prendere in mano un bolide magari già pesantemente ammaccato da un compagno copilota poco esperto e autore di una frazione non certo esaltante... Pare che i giocatori di Colin McRae Rally 4, con le sue Ghost Car e la più totale assenza di un sistema di server centralizzato, continueranno a divertirsi ancora per parecchio.

SONO BASTATI POCHI MINUTI PER RENDERSI CONTO DI UNA QUALITÀ GRAFICA INFERIORE RISPETTO ALLE VERSIONI PER CONSOLE

▲ **I modelli delle vetture sono realizzati abbastanza bene, ma non raggiungono le vette di dettaglio offerte da Colin per quanto riguarda le texture e i riflessi sulla carrozzeria...**

▲ **... mentre il confronto si fa decisamente più serrato per quanto riguarda il modello di danni.**

COMMENTO

Dopo aver visto girare in redazione la versione PS2, nutrivo ottime speranze per questo Richard Burns Rally: dai tempi di Rally Championship e Rally Trophy, nessuno aveva osato sfidare il dominio di Codemasters in questo campo e un simulatore di rally estremo mancava decisamente all'appello. Tecnicamente RBR non riesce a raggiungere le punte proposte dalle serie Colin in quanto a grafica e sonoro: volante alla mano, troviamo spunti ben più interessanti nell'ambito della guida pura rivolta a un pubblico disposto a perdere svariate ore nello studio di lunghissimi tracciati e nella regolazione dell'assetto. L'altissimo livello di sfida e le poche (ma buone) soddisfazioni che è in grado di regalare a chi persiste nell'ottenere i tempi migliori, non mascherano però alcuni difetti del modello di guida implementato, assolutamente avaro in quanto a feeling e alle volte poco "sincero" anche utilizzando un volante con un ritorno di forza, a sua volta non certo impeccabile nel restituire le sensazioni dell'anteriore. Imperdonabile invece, l'assenza della sezione multiplayer, fattore assolutamente imprescindibile per aumentare la longevità di un prodotto già ad appannaggio della perseveranza di pochi quando giocato in solitario.
Attendendo un seguito che corregga queste magagne, i delusi da Colin McRae Rally 4 avranno di che divertirsi, ma si preparino a sgranocchiare un osso molto, molto duro.

HARDWARE

La conversione non ha giovato di una particolare ottimizzazione del prodotto: si corre senza particolari acuti a partire da un processore a 2 GHz, 512 MB di RAM e una scheda video con almeno 64 MB di RAM, ma i rallentamenti sono sempre in agguato. Indispensabile un volante, meglio se dotato di Force Feedback.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

70

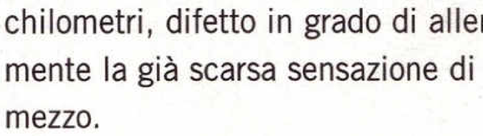
le, non vi nascondo un po' di delusione per la parte tecnica.

FRENAAAA...

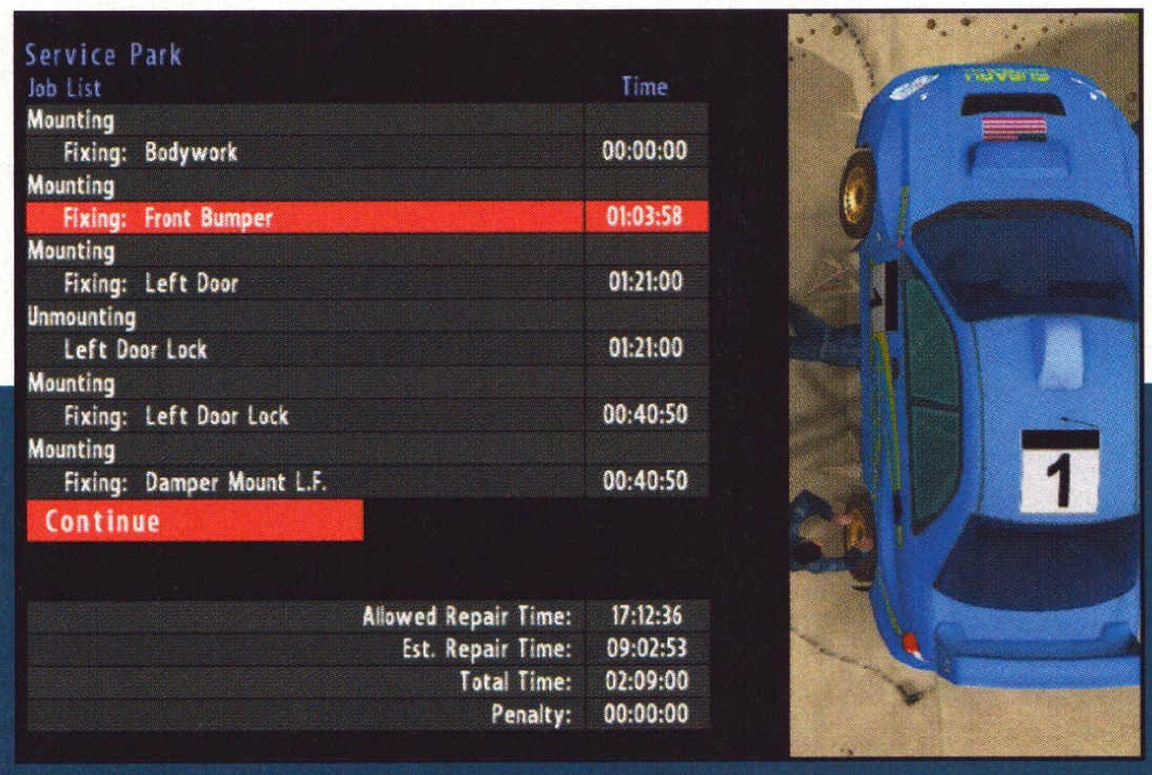
Il piatto forte del pranzo cucinato dai Warthog e messo in tavola dalla SCI Games è rappresentato dalla complessità della simulazione: RBR non è un prodotto per pivelli e di questo ce ne siamo accorti dopo aver abbracciato per la quarta volta di seguito una solida conifera alla prima curva del rally veloce. Portare a termine la scuola guida iniziale, non solo permette di prendere confidenza con la scarsa tenuta di strada di tutte le vetture presenti nel gioco, ma fa scoprire al giocatore diverse malizie legate al comportamento delle stesse in base al peso, alla trazione (anteriore o 4WD) e alle dimensioni (due o tre volumi). In ogni situazione, l'aderenza molto scarsa preclude qualsiasi stile di guida tipico di un gioco arcade: le frenate sono critiche su asfalto, ma si fanno drammatiche su ghiaia, neve o fango, dove il bloccaggio delle ruote è costantemente in agguato. Ne consegue una curva di apprendimento molto ripida, che obbliga il giocatore a frenare e accelerare con grande dolcezza fin dalle prime battute, per non parlare della gestione dello sterzo per correggere sbandate e pericolosi effetti pendolo. Pur nella sua elevatissima difficoltà, questo modello di guida ha il pregio di essere indubbiamente più realistico di quello implementato in CMRR 4 (errori di valutazione nel punto di frenata, atterraggi di traverso e sbandate ad alta velocità sono quasi sempre irrecuperabili), ma soprattutto slegato dalle limitazioni dell'Unpivot di Codemasters, il famigerato modello di guida "a perno" oggetto di molte critiche da parte degli appassionati allergici allo stile di guida arcade.
L'adozione di un modello di guida "libero" è indubbiamente apprezzabile, ma l'impressione è che la Warthog abbia voluto esagerare, non solo facilitando eccessivamente il bloccaggio delle gomme in frenata, ma anche alleggerendo l'aderenza in alcuni tratti del percorso senza un motivo plausibile. In certe curve la tenuta laterale pare coerente, in altre, magari di raggio e pendenza meno impegnativi, sembra artificiosamente diminuita per mettere il giocatore in difficoltà in prossimità di punti critici quali strettoie o tornanti. Oltre a questo, si nota una netta discrepanza tra la velocità percepita e quanto segnalato dal contachilometri, difetto in grado di allentare ulteriormente la già scarsa sensazione di controllo del mezzo.
Insomma, pur lodando il coraggio della SCI nel realizzare un prodotto di nicchia, permangono alcuni dubbi sulla rifinitura di una conversione da console non perfettamente riuscita. Basterà il commento finale a fugarli?

I TRUCCHI DEL MESTIERE: "SCANDINAVIAN FLICK"

Sorbirsi la scuola guida avanzata di Richard Burns Rally ha i suoi lati positivi: considerata la natura realistica del gioco, si possono apprendere e mettere in pratica tecniche suggestive come lo "Scandinavian Flick". Si tratta di un sistema molto rischioso ma redditizio per percorrere in velocità curve scivolose con una vettura priva di ABS. In pratica, molto prima di arrivare alla piega, si sterza nella direzione opposta a quella della curva stessa bloccando tutte e quattro le ruote. Una volta giunti all'imboccatura, si lasciano i freni per sterzare con rapidità dalla parte opposta: se ben eseguita, la manovra genera un effetto pendolo che inserisce il muso dell'auto all'apice della curva, permettendo al pilota di uscirne controllando la parte finale della derapata con il pedale del gas. Se avete dei dubbi, i ragazzi di Blackholemotorsports ci illuminano con un bel filmato, che potrete scaricare a questa locazione: http://www.bhmotorsports.com/movie/262.
Farlo nel gioco è divertente, ma se per caso vi venisse voglia di provarci sul serio con la Panda di vostra nonna... beh, lasciate perdere.



PUR NELLA SUA ELEVATISSIMA DIFFICOLTÀ, QUESTO MODELLO DI GUIDA HA IL PREGIO DI ESSERE INDUBBIAMENTE PIÙ REALISTICO DI QUELLO IMPLEMENTATO IN COLIN MCRAE RALLY 4



▶ Il gioco simula anche lo scorrere del tempo tra una tappa e l'altra, condizionando la scelta delle riparazioni da effettuare. Completa ma complessa la sezione delle regolazioni.

empire

A6

Oggi, come ieri, la VALVOLA e' ancora sinonimo di qualita' nel campo dell'audio...

Empire A6: il primo ed unico sistema VALVOLARE per PC, e non solo...

Sistema 2.1 - 60 Watt RMS complessivi

Preamplificatore VALVOLARE

Euro 199,00 Ivato al pubblico

www.empiremedia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionati di macchine e corse? Correte nel forum "Wroom!", su TGM Online!

SVILUPPATORE
Juice Games

PUBLISHER
Acclaim

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 49,99

SITO
www.juicedthegame.com

REVIEW

Claudio "keiser" Todeschini **keiser@xenia.it**

JUICED

Ehi, che bello, un altro gioco di macchine truccate, corse clandestine, musica hip-hop e belle figliuole! E si può correre anche di giorno! Tutto qui? Fortunatamente no, il titolo Acclaim è veramente "succoso"! E passatemi il pietoso gioco di parole...

Nel bene o nel male, The Fast and the Furious ha creato un genere trasversale, che ha contaminato la musica, il cinema e i videogiochi: dal giorno della sua uscita nelle sale sono comparsi diversi titoli ambientati nell'oscuro mondo delle corse clandestine, da Need for Speed: Underground (del quale è in cantiere l'inevitabile seguito) a Midnight Club (la cui terza puntata arriverà il prossimo autunno anche sui nostri monitor). Juiced rientra appieno in questo filone, aggiungendo alcune caratteristiche e innovazioni in un genere che rischia altrimenti di venire a noia alla svelta. Paradossalmente, la cosa meno riuscita del gioco è proprio il titolo, che fa pensare più a una caramella o un bonbon, e che non rende giustizia al nutriente "succo" di cui è ricolmo.

La modalità di gioco principale è la "carriera", cui si affiancano le canoniche corse personalizzate e arcade, che consentono di lanciarsi in gare singole sui circuiti sbloccati con le vetture disponibili. La formula standard è sempre la stessa: correre, vincere soldi, truccare la macchina sopra e sotto il cofano, guadagnare rispetto e ricominciare da capo. Gli eventi cui prendere parte vengono presentati sotto forma di calendario con tanto di date e appuntamenti, e ai quali si può partecipare con le vetture della pro-

LA POSSIBILITÀ DI PIAZZARE SCOMMESSE SUGLI AVVERSARI È UNA DELLE PRINCIPALI NOVITÀ DI JUICED

▲ In Juiced è possibile personalizzare anche l'autoradio e il colore della strumentazione, modifiche del tutto inutili ai fini delle gare ma che aumentano il moltiplicatore di punti negli eventi "Show".

▲ Una riunione in redazione settimana prossima? Aspetta che controllo il calendario... Ci crederesti? Non ho neanche un giorno libero!

pria collezione. Ogni giorno del calendario è caratterizzato da un diverso colore, a seconda che possiate o meno prendere parte a una gara. I motivi per cui potrebbero non farvi correre sono fondamentalmente due: il primo è che non avete una macchina della categoria richiesta (sono otto, suddivise per potenza), mentre il secondo va ricercato nel rispetto di cui godete nei confronti degli organizzatori. In altre occasioni potrete partecipare, ma solo come semplici spettatori o scommettitori. E qui introduciamo subito una delle principali novità di Juiced: la possibilità di piazzare delle scommesse sulle altre macchine che corrono, sia che facciate da semplici spettatori sia che siate anche voi impegnati nella gara.

AMBIENTI DIFFERENTI

La città fittizia in cui si svolge Juiced è suddivisa in otto zone, ciascuna con una peculiare caratterizzazione, che costituiscono i territori privilegiati delle bande locali; esiste un misuratore di rispetto per ciascuna delle gang, e a seconda dei punti guadagnati potrete avere il privilegio di assistere alle loro gare (e piazzare qualche buona scommessa, nel caso), correre negli eventi organizzati sul loro territorio, giocarvi la macchina del capo, e infine organizzare voi stessi delle competizioni in casa loro. Avrete anche un telefono cellulare sul quale, sporadicamente, potrete ricevere delle chiamate da parte dei vari personaggi che si incontrano nel gioco, e che vi sfideranno a correre per l'auto o per farvela pagare dopo una gara particolarmente agguerrita. Accettare la sfida fa solitamente aumentare il rispetto nei vostri confronti, mentre il tirarsi indietro viene visto come atto di vigliaccheria. Potrete voi stessi, in seguito, chiamare qualche sgherro per una corsa non prevista, utile per raggranellare qualche soldo o parcheggiare una nuova macchina nel box. Una trovata che, vista la sua casualità, contribuisce a spezzare la "monotonia" degli eventi a calendario.

QUI COMINCIA L'AVVENTURA

Inizierete la vostra avventura con un bel po' di verdoni in tasca, che vi permetteranno di acquistare la prima macchina e di abbellirla a dovere; diversamente da NFS Underground, le modifiche estetiche sono - quasi - tutte disponibili fin da subito, mentre le parti di ricambio (chip per la centralina, nitro, turbo, freni, sospensioni, gomme, ecc.) vengono sbloccate man mano che giocate. Tenete a freno l'impulso di spendere tutto subito come ho fatto io all'inizio: i danni che riporterete alla vettura dopo ogni gara andranno riparati a suon di bigliettoni, così come di tasca vostra dovrete sborsare per la manutenzione ordinaria (gomme, freni, ricambi per la nitro).

Fin dalle operazioni di routine nel garage appare quindi evidente che Juiced non è solo un gioco di corse, ma contiene alcuni elementi di strategia che richiedono di pianificare le proprie azioni con una cura e un'attenzione maggiore del solito. Vi devo confessare mio malgrado di essere stato costretto a iniziare una nuova carriera non una ma ben due volte, in seguito a un approccio piuttosto sconsiderato e poco accorto: sfide con tutti, gare per le auto per il solo gusto di provarle (e di perderle, col risultato di avere un garage vuoto), i più costosi orpelli estetici... In alcuni casi sarà più opportuno, tanto per fare un esempio, saltare una corsa e perdere qualcosa in rispetto piuttosto che affrontarla "tanto per" e ritrovarsi senza i soldi per riparare i danni; meglio concentrarsi sulle gare che garantiscono un maggior margine di vittoria, come lo sprint. Nella schermata prima del via potrete selezionare un concorrente e sfidarlo a una gara diretta, puntando una certa cifra di denaro: la sfida si gioca su chi taglia per primo il traguardo tra i due, indipendentemente dall'ordine di arrivo globale. Se non potete partecipare a un evento o preferite stare a guardare, è comunque possibile piazzare delle puntate sui vari piloti: una schermata riassuntiva mostrerà i loro valori in pista e le relative "quote". A quel punto dovrete solo

OLTRE A CORRERE, DOVRETE ASSEGNARE VERI E PROPRI ORDINI DI SCUDERIA AI VOSTRI COMPAGNI DI GARA

TENETEVI IN FORMA CON IL CYBERRIDER E JUICED!

Nel tentativo sempre meno convinto di cancellare lo stereotipo che vede il videogiocatore tipo ingrassare atroficamente sul divano ingozzandosi di schifezze assortite, la società di articoli sportivi Reebok e Acclaim hanno presentato il CyberRider (www.reebokcyberrider.com), una cyclette evoluta cui può essere direttamente collegata una console oppure il PC. Come funziona? Semplice: il movimento dei pedali controlla direttamente l'acceleratore; la vittoria, insomma, bisognerà sudarsela, nel senso più letterale del termine! Gli altri comandi (sterzo, freni, controlli vari) sono disponibili sul manubrio della cyclette.
Juiced avrebbe dovuto far parte del catalogo dei titoli supportati dall'inusuale periferica, insieme a BurnOut 2, Turok, BMX XXX e altri ancora; il recente fallimento di Acclaim, tuttavia, non offre certezze in questo senso.

▲ Anche se non c'entra granché con la foto, un plauso va fatto alla localizzazione del gioco: tutto è in italiano, dai menu ai dialoghi, e la qualità delle voci è decisamente sopra la media.

▲ Un breve cenno anche ai replay: completi, facili da gestire, con tante telecamere (visuali anche dalle macchine avversarie), e possibilità di salvataggio su disco.

COMMENTO

Ottimo questo Juiced! Graficamente si presenta molto "colorato", anche se un po' pesantuccio da gestire alle risoluzioni più alte; il sapiente uso delle texture riesce a coprire la scarsità di poligoni delle macchine, quasi sempre ben fatte e repliche più che buone delle controparti reali. I danni sono ben implementati, anche se "incompleti": dopo un paio di tamponamenti è giusto vedere il paraurti deformato e traballante appeso al telaio, ma dopo un frontale a duecento all'ora contro un muro ci si aspetta che si stacchi dalla macchina, o che almeno i fari si rompano, no?
L'intelligenza degli avversari non è il massimo, anzi in alcuni casi è davvero "stupida", e lo si nota assistendo alle gare sulle quali si scommette: la corsa avviene lungo i binari del "best lap", e sebbene non manchino gli errori di guida del computer, a volte si assiste a inspiegabili tamponamenti in pieno rettilineo, quando un sorpasso sarebbe la cosa più semplice e remunerativa.
La componente "strategica" della modalità Carriera contribuisce notevolmente a dare un valore aggiunto al titolo, richiedendo un approccio meno diretto e più riflessivo alle competizioni; l'introduzione dei compagni di squadra e relativi comandi, infine, rappresenta una novità davvero apprezzata, sia per l'idea in sé, sia per come è stata implementata. Una nota stonata: la difficoltà complessiva del gioco non è particolarmente bilanciata, e dopo le primissime gare si comincerà davvero a far fatica a vincere, col rischio che Juiced risulti un po' frustrante per i meno tenaci.
Un titolo che ogni appassionato delle quattro ruote su PC dovrebbe considerare seriamente.

HARDWARE

Il minimo richiesto per correre in Juiced è un processore a 933 MHz (consigliato 1,7 GHz), 128 MB di RAM (256), schede video e sonora compatibili con le DirectX 9.0b, e 2.5 GB di spazio su disco. Il gioco non funziona con Windows 95.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

82

LA COMPONENTE STRATEGICA DELLA MODALITÀ CARRIERA RICHIEDE UN APPROCCIO PIÙ RIFLESSIVO ALLE COMPETIZIONI

stare a guardare, e imprecare contro T.K. per quel sorpasso che non ha voluto arrischiare.
Il meccanismo delle scommesse su gare a cui non si partecipa ha due grossi limiti: poter puntare solo sul vincente e non sui piazzamenti, e doversi sorbire tutta la gara "live", senza possibilità di saltarla, cosa che mortifica il meccanismo e costringe a una passività innaturale per un videogioco.

IL RISPETTO VIENE PRIMA DI TUTTO...

Dopo esservi fatti un nome nell'ambiente, potreste cominciare a ricevere qualche telefonata da parte di persone che vogliono correre per voi: accettandole comincerete a comporre un vero e proprio team, con cui prendere parte a eventi per squadre. Si tratta di un'assoluta novità nel mondo dei giochi di corse: oltre a correre, dovrete assegnare veri e propri ordini di scuderia ai vostri compagni di gara, incitandoli ad affondare il piede sull'acceleratore, piuttosto che a darsi una calmata, o a rallentare per consentirvi simpatici sorpassi sulla linea del traguardo, "Barrichello-style". Non cadete nell'errore di pensare che basti dire al pilota di correre il più possibile e basta: il suo stato è rappresentato anche dalla tensione in gara, e continuare a spronarlo lo renderà solo più incline agli errori; di quando in quando sarà necessario intimargli di rallentare, così da recuperare la calma e mantenere la posizione. Meglio accontentarsi di un terzo o quarto posto piuttosto che vederlo andare fuori pista, credetemi... Sebbene inizialmente scettico, come ho avuto modo di dire anche in un editoriale su TGM Online, la novità dei compagni di squadra è molto ben implementata, facile da gestire, e aggiunge un tocco davvero divertente alle gare. Ah, inutile dire che potrete far correre i vostri scagnozzi da soli e assistere alle loro gesta, magari puntando su un altro avversario...

UN MODELLO... DI GUIDA!

Passiamo a questo punto al capitolo macchine e modello di guida, dal momento che lo spazio sta già volgendo al termine: in Juiced sono riprodotti quasi cinquanta modelli stradali realmente esistenti, così come ogni singolo componente estetico e di modifica. I programmatori asseriscono che le combinazioni possibili sono oltre sette trilioni (inesistente numero con dodici zeri), e ci vogliamo fidare. A dispetto dell'ambientazione scanzonata, il modello di guida è più orientato alla simulazione che non alla corsa con l'acceleratore sempre premuto: la risposta della macchina, pur rimanendo blandamente docile, è comunque molto precisa e attenta, e dovrete stare attenti alle sovrasterzate di potenza, alle sbandate con il retrotreno e soprattutto a non abusare del freno a mano. Ora scusatemi ma vi devo lasciare, ho una squadra da mandare avanti, io!

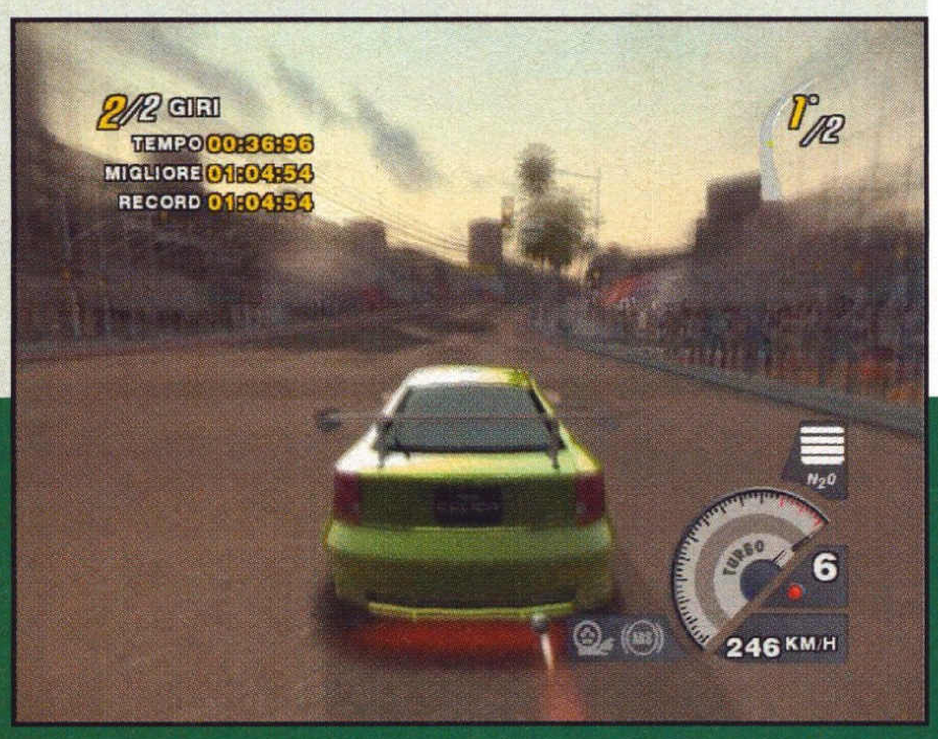
Games machine Star player

▶ Non sono un pessimo fotografo, è solo l'effetto "blur" della nitro. Diversamente da NFS Underground e Midnight Club II, in Juiced si può correre anche di mattina, pomeriggio e sera, con pioggia e bel tempo: ne perde un po' l'ambientazione "clandestina", ma ne guadagna la varietà.

VIDERO UN EVENTO E DISSERO: PORTENTO!

Le gare all'interno della modalità carriera sono di quattro tipi diversi:

CIRCUITO
Corsa con un numero prestabilito di giri nella quale vince chi taglia per primo il traguardo.
PUNTO A PUNTO
Sfida basata sui checkpoint e strutturata su un solo giro di pista: anche in questo caso vince chi arriva primo.
SPRINT
Modalità che richiede l'uso del cambio manuale: una gara di accelerazione in rettilineo, già vista e apprezzata in NFS: Underground.
SHOW
Anch'esso mutuato dal titolo Electronic Arts, lo Show ha come unico scopo il permettere di raccogliere punti con le più ardite evoluzioni: testacoda, intraversate, donut, derapate, ecc. Esistono degli appositi filmati che spiegano come realizzare le diverse manovre, ma non fatevi illusioni: vederli sullo schermo è una cosa, compierli è un'altra...



UN PREZZO INCREDIBILE: 29,99* €

D-DAY

* Prezzo consigliato al pubblico.

AUTUNNO 2004
RITORNA LO SBARCO IN NORMANDIA

PC CD-ROM

ATARI

WWW.ATARI.IT

POWERED BY gamespy

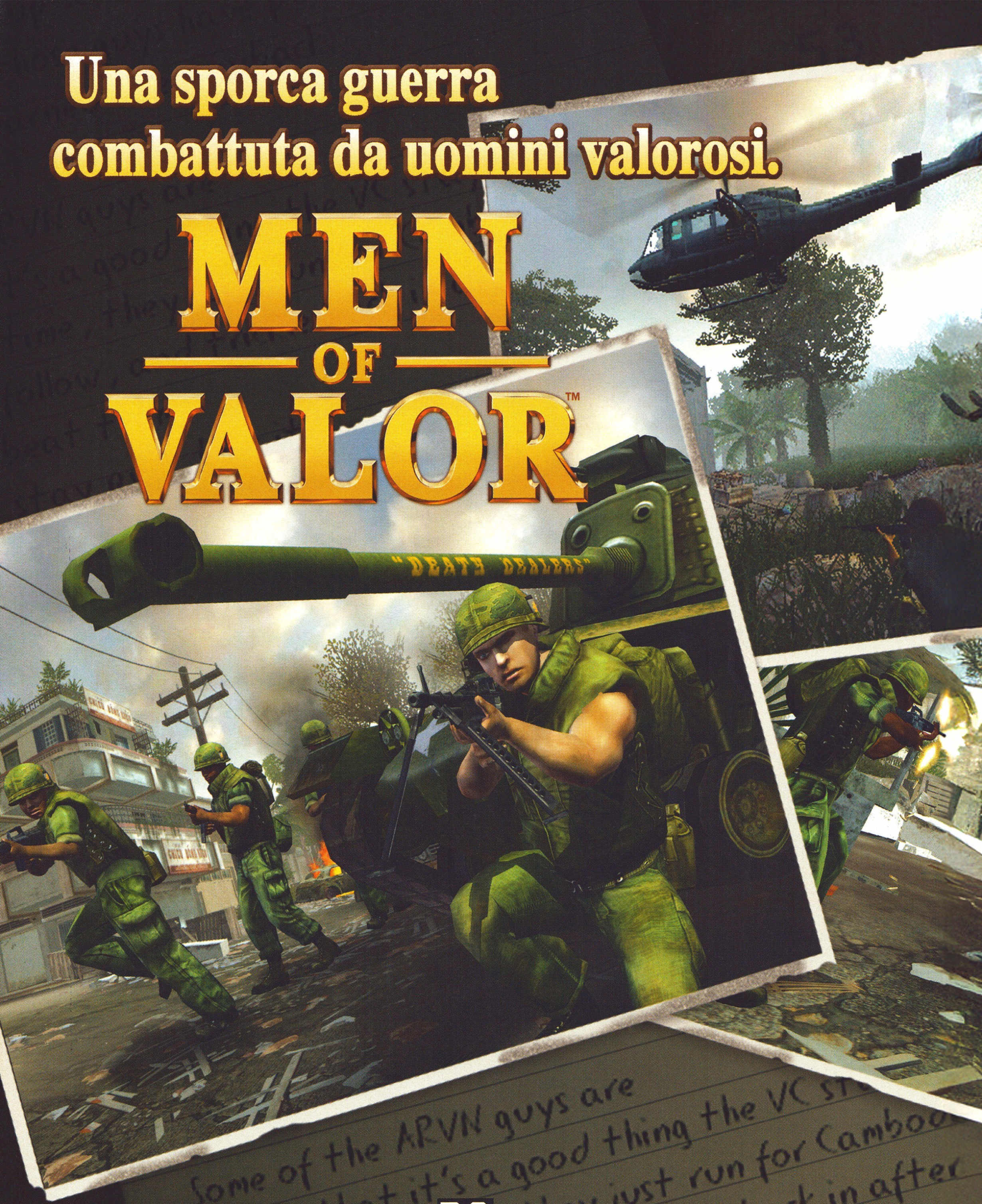
The way it's meant to be played. NVIDIA.

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

© 2004 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality.

Una sporca guerra combattuta da uomini valorosi.

MEN OF VALOR™



XBOX LIVE ONLINE ENABLED

PC CD-ROM SOFTWARE

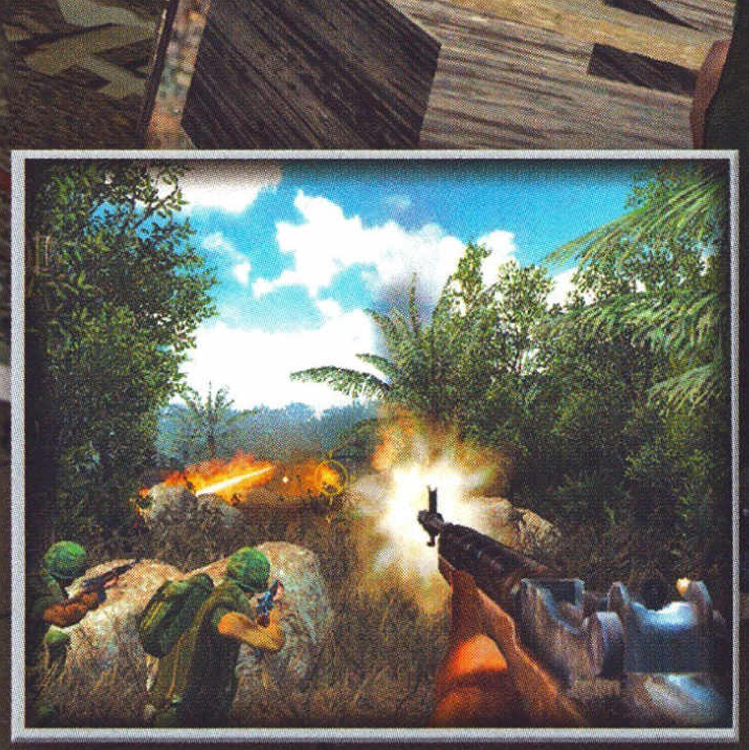
VIVENDI UNIVERSAL games

2015™

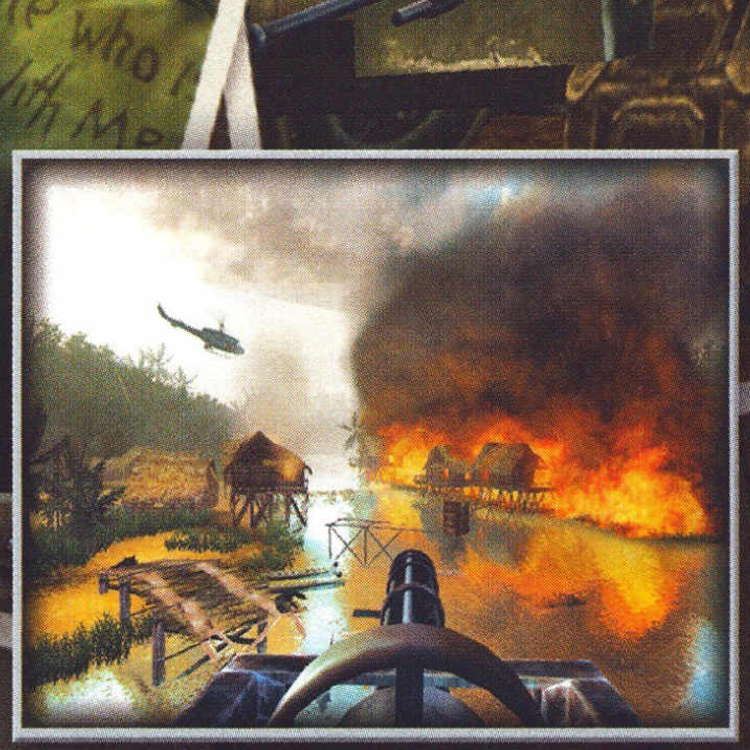
© 2004 2015, Inc. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da 2015, Inc. Men of Valor, 2015 e i rispettivi logo sono marchi di 2015, Inc. Vivendi Universal Games e il logo Vivendi Universal Games sono marchi di Vivendi Universal Games, Inc. Unreal e il logo Unreal logo sono marchi registrati di Epic Games, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, il logo Live,e il logo Xbox sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation in U.S. e/o in altri paesi. © 1998-2004, OC3 Entertainment, nc. e suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati. Dolby e il simbolo doppia D sono marchi di Dolby Laboratories. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

SHEPARD
DEAN
ASN 98931357

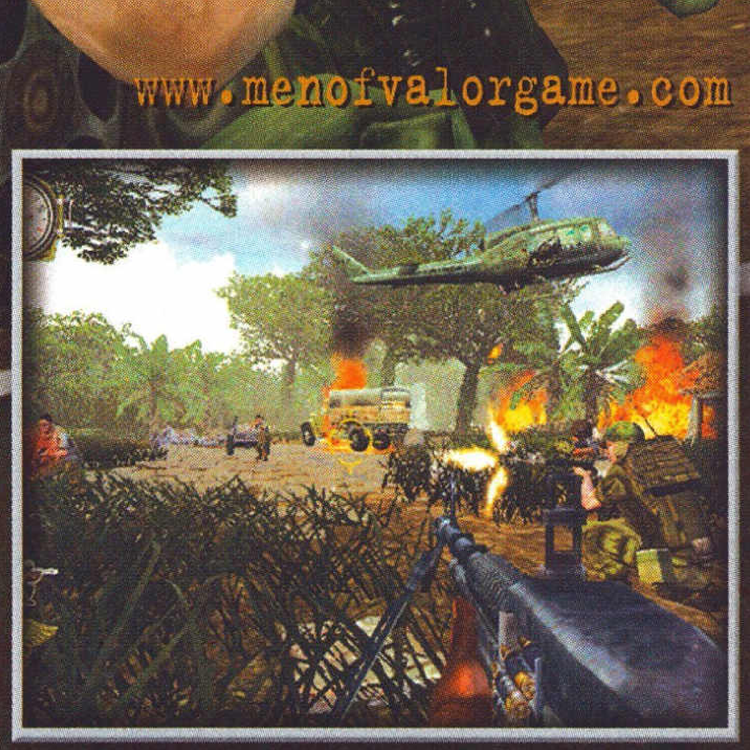
www.menofvalorgame.com



Rivivi la vera guerra del Vietnem, dalle imboscate nella giungla agli intensi scontri a fuoco nelle città



Scegli di svolgere il tuo dovere in missione da solo o in multiplayer con Xbox Live e il System Link



13 missioni ricche d'azione, attraverso 4 vere operazioni di guerra

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Il trailer di Kohan II ti aspetta nella sezione Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
TimeGate Studios

PUBLISHER
Gathering

DISTRIBUTORE
Take Two Interactive

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Menu e sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 39,99

SITO
www.globalstarsoftware.com/kohan2/

REVIEW

Daniele Tamagni **tamaboke@xenia.it**

KOHAN II - KINGS OF WAR

Gli immortali eroi Kohan sono tornati a combattere contro l'oscurità... questa volta però in tre dimensioni!

I Kohan sono una razza di condottieri leggendari e immortali: essi hanno guidato i mortali in battaglia per secoli, forgiando e stravolgendo più volte i regni attuali. Ora, trascorsi decenni dal disastroso Cataclisma che colpì la regione, una misteriosa oscurità sta lentamente corrompendo i cuori della popolazione, mettendo le casate dei Kohan una contro l'altra, in un crescendo di guerra e devastazione. Il compito di riportare la pace tra i mortali e fermare il male che attanaglia il reame grava sulle vostre spalle, giovani Kohan!

IL CASTELLO È IL VERO CUORE DELL'IMPERO, POICHÉ CI CONSENTE DI COSTRUIRE ALTRI EDIFICI, ADDESTRARE TRUPPE E RICERCARE POTENZIAMENTI PER LE UNITÀ

BASTA UN CLICK

Questa breve lezione di storia serve a introdurvi al magico mondo degli immortali, all'interno del quale è ambientata l'ultima fatica dei ragazzi di TimeGate Studios.
Come avrete intuito dalle foto sparse per le pagine della recensione, Kohan II è uno strategico in tempo reale ad ambientazione fantasy; a differenza di altri giochi strategici, però, in K2 non saremo chiamati a gestire complesse catene di raccolta e lavorazione delle risorse della mappa, ma potremo concentrarci sulla parte prettamente bellica del conflitto. Ma andiamo con ordine... Una volta sul campo di battaglia, la prima cosa da fare sarà cercare un punto dove sia possibile costruire il nostro castello di partenza. Il castello

▲ Ecco un forte di guardia isolato: il perimetro verde intorno all'edificio delimita la zona di influenza sulle vostre unità.

▲ Durante le nostre esplorazioni siamo capitati nel bel mezzo di un insediamento nemico... la battaglia per il controllo della miniera sarà durissima!

è, infatti, il vero cuore del nostro impero: esso consente di costruire altri edifici all'interno delle mura, addestrare truppe e ricercare potenziamenti per le unità. Esistono castelli di varie dimensioni, e, a seconda della grandezza del castello (che potremo comunque espandere in seguito), esso potrà contenere un determinato numero di edifici e addestrare un numero limitato di compagnie militari. Avendo spazio limitato per ogni fortezza, non potremo costruire tutte le strutture a disposizione, ma dovremo scegliere quelle veramente necessarie, bilanciando i diversi castelli in nostro possesso in base alle esigenze della missione: ne costruiremo quindi alcuni per la produzione di risorse e altri, invece, specializzati nell'addestramento delle truppe.

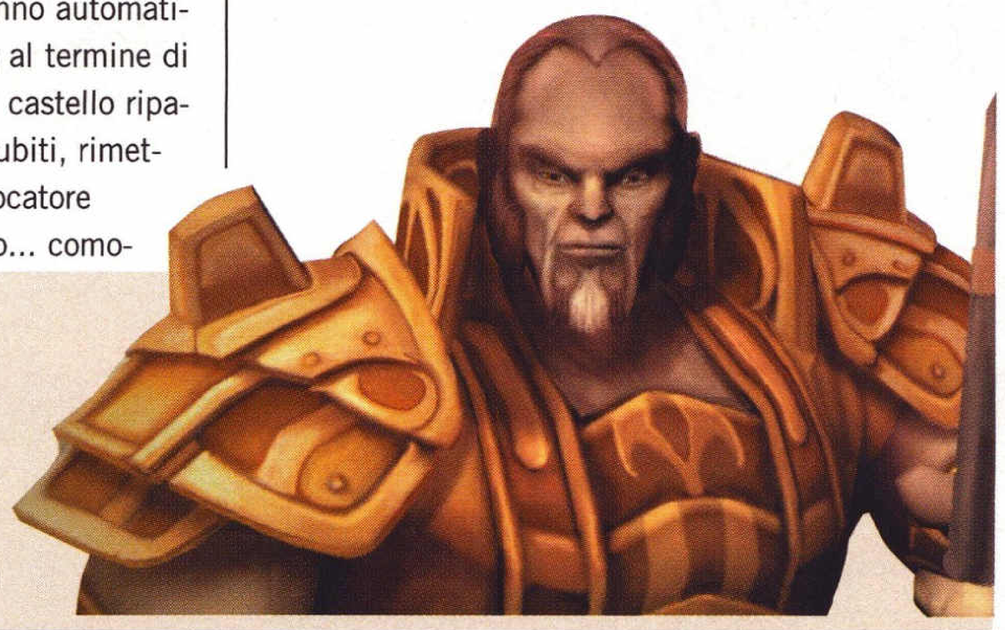
Inoltre, il castello fornisce regolarmente un determinato quantitativo di risorse, variabile a seconda degli edifici secondari costruiti al suo interno, senza bisogno di muovere un dito per organizzarne la raccolta; modificando gli edifici costruiti, potremo variare il tipo e la quantità di risorse prodotte, a seconda delle necessità.

Infine, ogni castello possiede delle mura e dei soldati per la difesa, che interverranno automaticamente in caso di assalto nemico; al termine di uno scontro, inoltre, i lavoratori del castello ripareranno automaticamente i danni subiti, rimettendo tutto a nuovo senza che il giocatore debba occuparsi del noioso compito... comodo, no?

▲ Il nostro forte blocca questo passo montano innevato, garantendoci il controllo della vallata; espandere il territorio di influenza è strategicamente importante.

UN REGNO IN GUERRA

Ma non ci sono solo i castelli... Quando decideremo di espandere la nostra influenza sul territorio, potremo inviare il nostro esercito in avanscoperta, a esplorare il resto della mappa; oltre agli insediamenti nemici, sparsi per la regione troveremo edifici neutrali, come, ad esempio, accampamenti di barbari e tane di mostri; una volta conquistate tali strutture, verremo ricompensati con un bottino in monete d'oro oppure dei bonus particolari. Alcuni edifici, invece, aumenteranno la nostra produzione di risorse, e sarà particolarmente importante riuscire a conquistarne un buon numero, sottraendoli al controllo dell'avversario. Inoltre, potremo anche



DURANTE I COMBATTIMENTI NON AVREMO IL CONTROLLO DIRETTO SULLE SINGOLE UNITÀ, MA POTREMO MUOVERE IN BLOCCO LE VARIE COMPAGNIE MILITARI

L'UNIONE FA LA FORZA

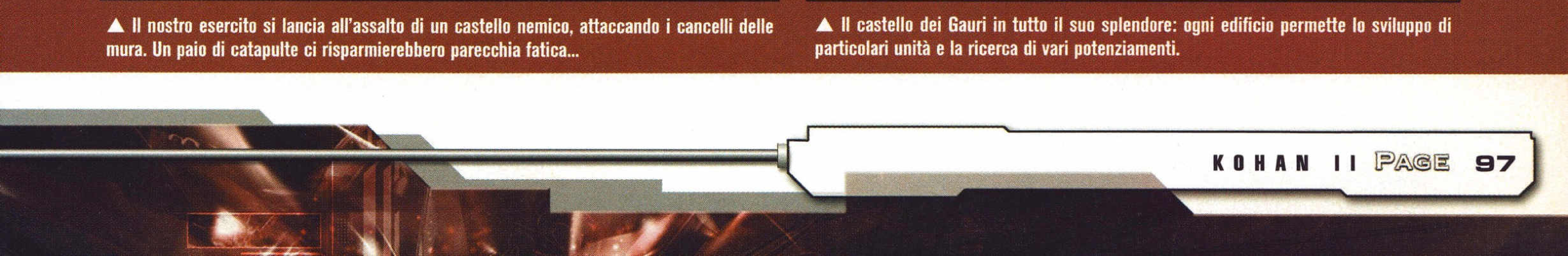
Come accennato nella recensione, in Kohan II potremo controllare solamente delle compagnie militari composte da diverse unità: ogni compagnia, infatti, può contare su un capitano (o un eroe, quando ne avremo a disposizione), quattro unità per il fronte, due unità per i fianchi e due unità di supporto, per un massimo di nove unità. Neanche a dirlo, progettare accuratamente le nostre compagnie in modo che ogni unità supplisca alle carenze delle altre è fondamentale, se vogliamo sopravvivere alle battaglie più intense. Inoltre, è importante che le nostre truppe sopravvivano nel tempo, acquisendo esperienza in battaglia e avanzando di grado: in questo modo, miglioreranno le loro caratteristiche.

Per quando riguarda gli spostamenti, potremo selezionare diversi tipi di formazione, che varieranno la velocità e la capacità offensiva delle truppe: durante i lunghi viaggi potremo spostarci in colonne, veloci ma esposte agli attacchi, poi, una volta giunti sul fronte, sarà bene rimettersi in assetto da battaglia, più lento ma anche più resistente.

Durante gli scontri, invece, non potremo muovere liberamente le nostre compagnie: una volta ingaggiato il nemico prestabilito, l'intelligenza artificiale si occuperà di muovere le singole unità della compagnia e di sfruttare al meglio le loro capacità. L'unico modo per ritirarsi da uno scontro è fuggire volontariamente, oppure, quando il morale scenderà sotto il livello di guardia, i sopravvissuti scapperanno automaticamente a gambe levate, senza che voi possiate farci niente.

▲ Il nostro esercito si lancia all'assalto di un castello nemico, attaccando i cancelli delle mura. Un paio di catapulte ci risparmierebbero parecchia fatica...

▲ Il castello dei Gauri in tutto il suo splendore: ogni edificio permette lo sviluppo di particolari unità e la ricerca di vari potenziamenti.



COMMENTO

Veramente un gioco interessante questo Kohan II: anche se, inizialmente, l'inusuale meccanica di gioco potrebbe lasciare perplessi, dopo qualche minuto il nostro regno e il nostro esercito cominceranno a espandersi, e allora tutto girerà a meraviglia. Fa piacere notare come il passaggio al motore grafico tridimensionale non abbia stravolto lo stile unico del primo capitolo della serie, regalandoci al tempo stesso un prodotto nuovo, e non la solita zuppa riscaldata. Potersi dedicare completamente alla gestione del proprio regno, senza doversi preoccupare di decine di stupidi lavoratori che corrono continuamente avanti e indietro a raccogliere risorse e costruire strutture è un'esperienza veramente rinfrescante; il tempo risparmiato ci permette di esprimere al meglio la nostra vena gestionale e strategica, senza venire continuamente distratti da questi compiti di importanza minore... E di strategia vi assicuro che ce n'è più di quanto possa sembrare, grazie anche alla limitazione di unità e strutture, che costringe a compiere delle scelte ragionate, anziché a sfornare la solita massa di truppe per travolgere il nemico di turno.
Certo, non è un titolo adatto a tutti i palati, ma se state cercando uno strategico diverso dal solito - e se non vi spaventa cimentarvi con un titolo che metta veramente alla prova la vostra capacità organizzativa - allora avete trovato il gioco che fa per voi!

HARDWARE

Per giocare a Kohan II avrete bisogno di almeno un Pentium IV a 1.5 GHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 64 MB e 700 MB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

83

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE È UNO DEI PUNTI FORTI DEL GIOCO, E LE UNITÀ SI COMPORTERANNO EGREGIAMENTE IN TUTTE LE SITUAZIONI

costruire delle fortezze minori da piazzare nei punti chiave della mappa per controllare il passaggio e offrire una discreta resistenza armata contro eventuali assalitori.
Per quanto riguarda le truppe, non avremo il controllo diretto sulle singole unità, ma queste verranno raggruppate in compagnie militari (vedi l'apposito box per maggiori dettagli), che potremo muovere in blocco. Una compagnia verrà annientata definitivamente solo quando tutti i suoi membri saranno morti: basta che sopravviva un solo superstite, e potremo rigenerare le unità perdute riposando all'interno del territorio alleato. Ogni edificio in nostro possesso, infatti, proietta un'area di influenza sul territorio circostante; fino a quando le nostre compagnie rimarranno all'intero di quest'area, le unità verranno gradualmente curate e i caduti sostituiti. Per questo motivo, è importante sviluppare una rete articolata di castelli e fortezze, in modo da avere sempre a portata di mano, in caso di disfatta, un punto di riorganizzazione dell'esercito.

▲ **Una volta entrate in battaglia, le nostre compagnie si mischieranno con quelle del nemico, e sarà il caos più totale. Non rimane che attendere l'esito dello scontro....**

L'EVOLUZIONE DEL 3D

Sul fronte tecnico, Kohan II offre una grafica tridimensionale piacevole da vedere e funzionale "da giocare": le unità e le strutture sono facilmente distinguibili tra di loro, mentre le ambientazioni delle missioni, per quanto non facciano gridare al miracolo, riescono ad allietare degnamente le nostre lunghe esplorazioni. Anche il comparto sonoro raggiunge e supera la sufficienza, regalandoci delle musiche orecchiabili e un parlato di discreta fattura. Certo, nel mezzo dei combattimenti più accesi la musica tende a confondersi con il cozzare dell'acciaio, ma d'altra parte questo contribuisce ad aumentare il realismo degli scontri...
Nota particolare di merito, invece, per l'intelligenza artificiale delle unità, che si comportano egregiamente in tutte le situazioni. Per fare un esempio pratico, se ordineremo a una compagnia militare di attaccare un edificio e da esso usciranno inaspettatamente dei difensori, le nostre truppe daranno automaticamente la precedenza ai nemici, e solo dopo averli sconfitti si occuperanno della struttura in questione.
Infine, la longevità del prodotto è garantita da una lunga campagna per il gioco singolo (un totale di 25 missioni), dalle sei razze a disposizione - ognuna con le proprie unità e i propri edifici - e dalla modalità multiplayer, che consente a otto giocatori di sfidarsi in combattimenti agguerriti. Se, invece, vi piace mettere alla prova la vostra creatività, nel CD è incluso un editor di mappe... non molto pratico, a dire la verità, ma comunque completo.
Lo spazio è tiranno, per cui non mi rimane che rimandarvi al commento finale...

▶ **La cavalleria è veloce e manovrabile, ma dotata di armature leggere; utilizzandola al meglio potremo volgere a nostro favore gli scontri più impegnativi.**

WWW.THESIMS.IT

LA NUOVA GENERAZIONE DEL DIVERTIMENTO

I Sims sono più consapevoli e reattivi rispetto agli altri Sims e al loro ambiente. Esprimono i loro stati d'animo attraverso animazioni ed espressioni più realistiche.

Ogni Sim affronterà sei diversi stadi della vita. Le scelte relative ai Sims neonati influiranno sulla loro adolescenza e sull'età adulta.

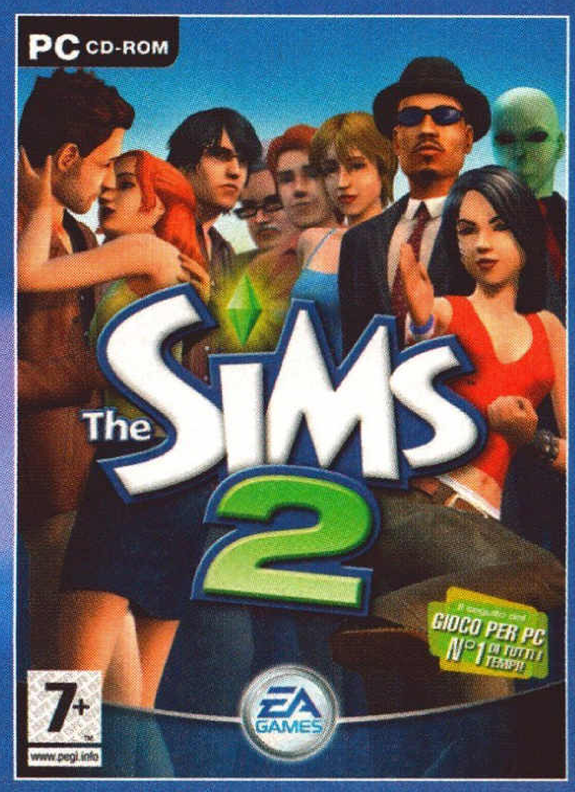
L'inclusione del DNA permette di trasmettere delle caratteristiche personali alle successive generazioni.

I giocatori guideranno i Sims negli eventi più importanti della loro vita, aiutandoli a realizzare le loro aspirazioni.

The Sims 2

METTI IL TUO DNA IN GIOCO!

The Sims 2 è ancora più rivoluzionario, perché ora puoi controllare i tuoi Sims lungo tutto l'arco della loro vita, e ogni azione di oggi avrà effetto anche nel loro futuro.
I Sims sono ancora più realistici. La grafica 3D è completamente rinnovata, e l'esclusiva aggiunta della genetica permette di trasmettere il DNA dei propri Sims alle generazioni successive.
Il divertimento è nei tuoi geni? The Sims sarà la tua seconda vita!



© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA, EA GAMES, il logo EA GAMES, Maxis e il logo Maxis sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. EA GAMES™ e Maxis™ sono marchi di Electronic Arts™.

www.CommunicAction.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Giochi di guerra? Vieni a discuterne sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Guerrilla

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.eidos.co.uk/gss/shellshock/

REVIEW

Massimo "NiKaZzi Reloaded" Nichini **nkz@xenia.it**

SHELLSHOCK 'NAM 67

Una delle guerre più controverse e sanguinose del nostro tempo fa ritorno sui nostri monitor con il suo carico di atrocità e di violenza incessante, questa volta nei panni di uno sparatutto in terza persona.

La guerra del Vietnam è uno di quegli eventi che hanno trasceso la loro collocazione storica per diventare al tempo stesso simbolo e conseguenza di un'intera pagina dell'evoluzione, o più probabilmente dell'involuzione, umana. Quel che è oggettivo, è che ci troviamo di fronte a una delle guerre più spietate di sempre, dal numero di morti mai realmente accertato ma superiore a qualsiasi pessimistica previsione. Si tratta di uno scenario perfetto per un ripasso storico che, coi tempi che corrono, sembra sempre più necessario rimarcare nelle menti delle generazioni che non hanno vissuto direttamente questo scempio. L'obiettivo dei programmatori di Shellshock 'Nam 67 non è però quello di rappresentare una storia vera, ma solamente riportare in vita una situazione verosimile, fatta di giovani militari impreparati alla crudeltà più assoluta, di imboscate e guerriglie in territori a dir poco ostici, di musica rock e "boom-boom" con le giovani vietnamite. Fortuna vuole che la violenza qui rappresentata non sia particolarmente enfatizzata come pregio, ma lasci ampiamente margine alla riflessione su quanto in basso possa arrivare un essere umano spaventato ed esaspe-

IN SHELLSHOCK IMPERSONIAMO L'ENNESIMO SOLDATO SEMPLICE APPENA ARRIVATO IN DISTACCAMENTO AL QUARTIERE GENERALE DELLE FORZE ARMATE AMERICANE

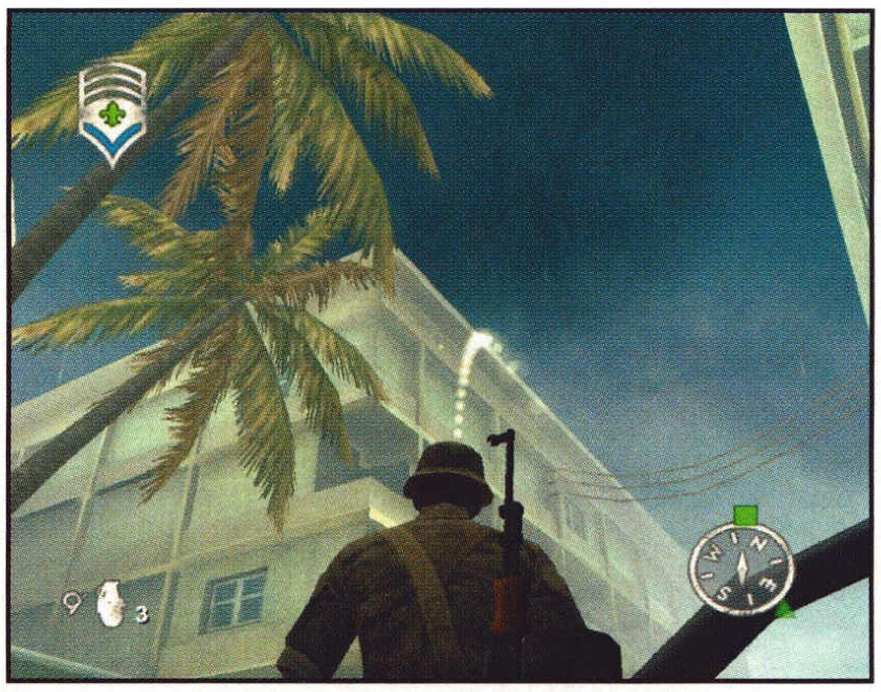
▲ Shellshock 'Nam 67 si propone di ricreare in ogni aspetto la vita di un soldato americano durante l'incubo asiatico...

▲ Nonostante impieghi una visuale in terza persona, il gioco non paga nulla agli FPS in termini di azione e giocabilità.

rato. Ah, e per rompere un po' questa visione cupa e deprimente una chicca: scopo del nostro viaggio sulle colline vietnamite sarà cacciare e sconfiggere il Generale Diem, altresì conosciuto col nomignolo di King Cong.

DA SAIGON È TUTTA SALITA...

In Shellshock impersoniamo l'ennesimo soldato semplice appena arrivato in distaccamento al quartiere generale delle forze armate americane. Fin dalla prima delle 10 missioni che compongono l'intera campagna verremo quindi accompagnati da altri soldati: su tutti spicca l'ufficiale della pattuglia che per primo ci indicherà come procedere nella giungla vietnamita. Seguendo le sue indicazioni porteremo a termine il nostro primo incarico e potremo gustarci i filmati che raccordano tra loro i vari capitoli. Al termine dei FMV potremo visitare la base operativa, nella quale avremo a disposizione un poligono di tiro ma soprattutto un "negozio" in cui scambiare gli oggetti recuperati in missione (mostrine di comando vietnamite, bandiere e libri sul comunismo, statuette buddiste e così via) con gadget di vario genere. In altre parole, se vi interessano cartoline illustrate di donne discinte, qualche arma e il famigerato "pass" per visitare il villaggio delle ragazze disponibili, dovrete esplorare per bene i livelli. Tirando le somme, questo aspetto facoltativo del gioco sembra piuttosto privo di interesse e alquanto limitato nel suo tentativo di creare un diversivo dalla trama principale.



▲ **La traiettoria delle granate può essere decisa facilmente grazie alla linea punteggiata di guida...**

▼ **Graficamente piacevole, Shellshock ha il suo limite in una longevità molto più bassa della media...**

"YANKEE 1, QUI TUTTO BENE"

Ma passiamo ad analizzare il gioco vero e proprio. Come dicevamo poco fa, Shellshock utilizza una visuale in terza persona posizionata alle spalle del nostro alter ego: la scelta, per quanto poco si discosti dalla classica impostazione di molti altri titoli, riesce sicuramente a rendere meno impersonale e intangibile l'esperienza di gioco, dando realmente la sensazione di essere immersi in un ambiente pronto a regalarci da un momento all'altro l'ennesimo bagno di sangue. Grazie ai comandi perfettamente standard e alla presenza di un comodo mirino, capace di cambiare colore quando identifica un bersaglio, entrare subito nel vivo dell'azione è veramente facile. Ogni missione ci offre uno o più obiettivi primari e qualche obiettivo secondario: la varietà di questi è piuttosto gradevole, visto che si passa da missioni di puro combattimento a operazioni di sabotaggio delle linee nemiche, dal recupero di soldati caduti in trappola alla difesa di avamposti. In alcuni casi saremo chiamati a vere e proprie stealth mission, a utilizzare mitragliatrici e torrette da campo e ancora a disinnescare pericolose trappole lasciate in giro dai vietcong. Pur non essendo possibile salvare la partita tra una missione e l'altra, sono presenti frequenti checkpoint, che rendono fin troppo facile sperimentare più e più volte quasi ogni singola situazione di gioco fino a trovare la giusta strategia per proseguire. Per quanto riguarda arsenale e armi, possiamo dire che la

IL GIOCO UTILIZZA UNA VISUALE IN TERZA PERSONA POSIZIONATA ALLE SPALLE DEL PROTAGONISTA

PERSONAGGI

Per quanto il gioco faccia di tutto per farsi consumare nel giro di poche ore, la trama e i personaggi presenti in Shellshock hanno un ruolo importante nel cercare di rendere questo prodotto un vero e proprio film di guerra interattivo. Come in ogni compagnia, c'è un responsabile delle operazioni, interpretato in questo caso dal Capitano Howell, uomo di ferro capace di allietare il morale delle sue truppe con frasi come "Questo è il momento per cui siete nati". Sul campo, invece, la figura di riferimento sarà il sergente Ramirez, vittima, come tutti i sergenti del Vietnam di cui ricordi, di rapimenti e atroci torture. Il gruppo poi non può non avere elementi al suo interno di natura piuttosto stereotipata: si va dal classico soldato che ha perso il senno e spacca tutto e tutti (Psycho per gli amici) al commilitone tutto fiero della sua precisione e pulizia con le armi da fuoco (Eyeball), giusto per citarne un paio. Ah, e prima o poi incrocerete la strada con David Shalter e le sue forze speciali...

▲ **Il campo base: tra una missione e l'altra, potremo passare un po' di tempo gironzolando qui. Non che ci sia molto da fare...**

▲ **Filmati e intermezzi sono realizzati con lo stesso motore del gioco, anche se a volte viene applicato un filtro per renderli più "cinematografici".**

COMMENTO

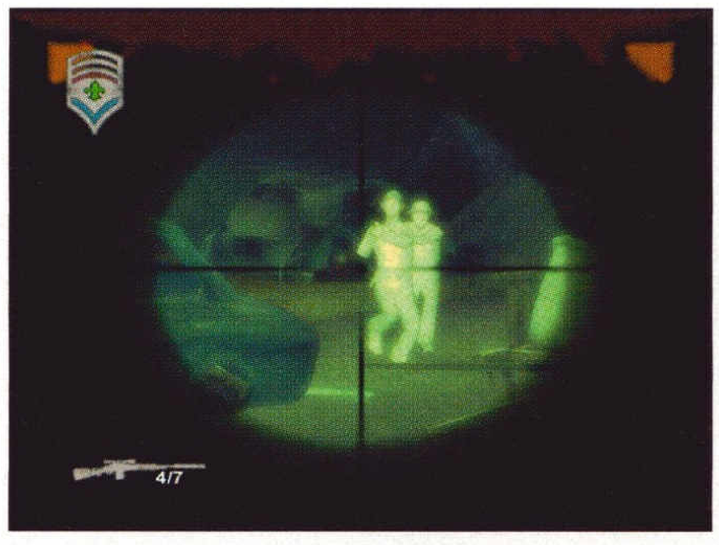
Un simpatico sparatutto in terza persona tutto improntato all'azione sul campo e alla tattica tipica della guerriglia, infarcito di situazioni piuttosto variegate e di un aspetto gradevole e coinvolgente. Questo potrebbe essere, in sintesi, il commento di Shellshock se non si tenesse conto degli aspetti negativi. E su questo versante si fa sentire pesante la scarsissima longevità, ampiamente carente a causa del basso numero di missioni, della facilità con cui queste possono essere portate avanti e, fatto piuttosto rilevante, dalla totale trascurabilità di ogni aspetto facoltativo e opzionale. Gran brutta cosa questa, visto che come ogni gioco piacevole ma corto, Shellshock si lascia "utilizzare" per poi lasciarti sul più bello con un pugno di mosche e molta più amarezza del dovuto. In definitiva, un prodotto da vedere anche solo per il gusto di apprezzare la ricostruzione di luoghi e ambientazioni, per immergersi nelle più atroci battaglie del secolo passato rimarcando negativamente, almeno questa volta, le atrocità compiute da entrambi gli eserciti in guerra. Di base, potremmo quindi dire che Shellshock rappresenta un'occasione sprecata, un titolo bello a metà, che da un lato piace e rapisce, ma dall'altro non aggiunge niente di nuovo a un genere che, forse, comincia a essere un pochino inflazionato.

HARDWARE

I requisiti minimi per giocare a Shellshock 'Nam 67 includono una CPU dal almeno 1 GHz, 256 MB di memoria RAM, una scheda grafica da 32 MB compatibile con T&L e circa 3 GB di spazio su Hard Disk.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65



▲ **I fucili di precisione permettono di combattere anche nelle cosiddette "stealth mission"...**

disponibilità è tutto sommato soddisfacente: il nostro eroe può portare con sé una sola arma principale per volta, scegliendo tra mitragliatori, fucili di precisione e non, ma vista la scarsità di munizioni, sarà piuttosto frequente cambiare arsenale durante una missione imbracciando qualcosa recuperato direttamente dai corpi dei VC. Oltre all'arma principale possiamo disporre di coltelli, bombe e granate di varia natura (utilizzandole vedremo un comodo indicatore di traiettoria che consente di lanciare con precisione gli ordigni). Pur non avendo diverse modalità di fuoco, ogni arma può essere utilizzata sia per colpi di precisione sia per combattimenti più frenetici combinando la postura del soldato (può sparare in piedi, accucciato o sdraiato) e la visuale di fuoco (a scelta tra campo aperto e precisione). Ovviamente tipo di arma, postura e modalità di fuoco combinate influiscono sulla stabilità del mirino e sulla probabilità di essere colpiti dai nemici.

TECNICAMENTE PARLANDO

Graficamente, Shellshock è un titolo che, pur non mostrando i muscoli in fatto di poligoni ed engine, lascia decisamente appagato il giocatore: buona la qualità e l'addobbo di molti ambienti, specialmente quelli all'aperto, un po' meno i dettagli al chiuso e alcune animazioni dei nemici. Niente di scandaloso, sia chiaro! Se l'obiettivo era di riportare l'atmosfera del Vietnam, esteticamente parlando l'operazione sembra perfettamente riuscita.
Purtroppo però Shellshock risulta piuttosto carente sotto altri aspetti, su tutti l'estrema facilità di gran parte delle missioni: un po' a causa dei checkpoint troppo frequenti e un po' grazie all'immortalità dei nostri compagni di squadra (che possono essere colpiti ma mai uccisi) troverete piuttosto facile attraversare come un lampo i vari livelli. E, come detto in precedenza, gli aspetti accessori (gadget da recuperare) non garantiscono una spinta sufficiente per rigiocare di nuovo tutta la trama.

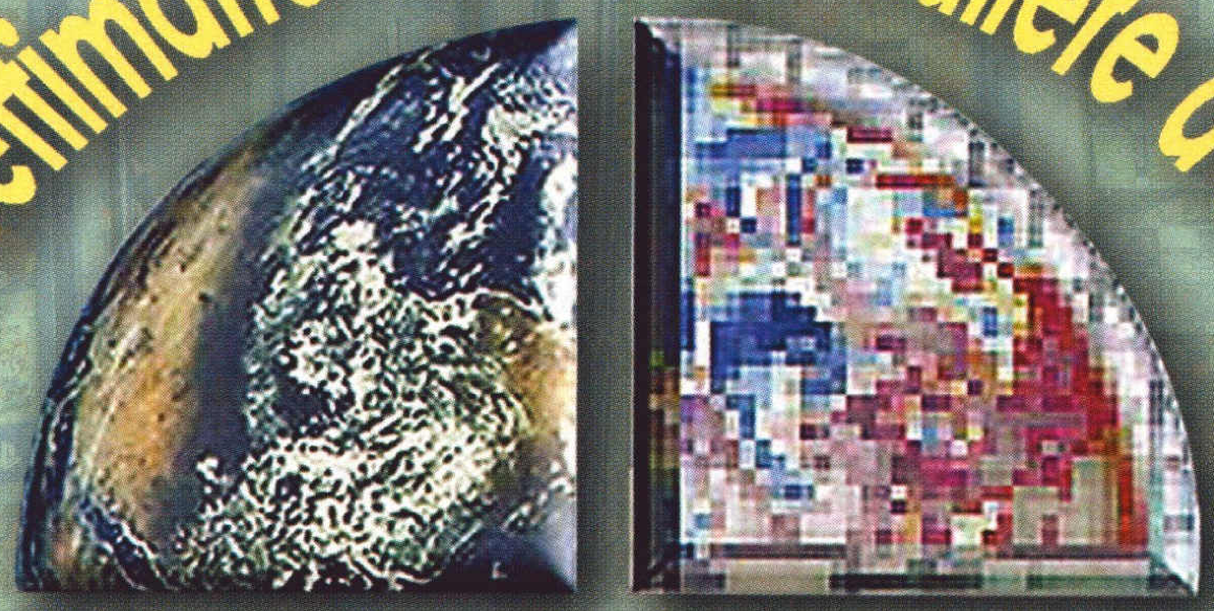
GRAFICAMENTE, SHELLSHOCK È UNO DI QUEI GIOCHI CHE, PUR NON MOSTRANDO I MUSCOLI IN FATTO DI POLIGONI ED ENGINE, LASCIANO DECISAMENTE APPAGATO IL GIOCATORE

▶ **Arrampicarsi su scale e piattaforme ci rende più vulnerabili agli attacchi dei cecchini nemici...**

LA SPORCA GUERRA

Shellshock 'Nam 67 è un titolo che fa della ricostruzione storica il suo punto di forza principale. Ma il gioco non si ispira certo ai rapporti ufficiali o alle analisi storiografiche dell'evento. La musa dei programmatori al soldo di Eidos è stata la ben più popolare e, a dirla tutta, agghiacciante rappresentazione data dello scontro dalla settima arte. Il cinema degli anni '70 e '80 ha attinto a piene mani dall'incredibile vicenda del sud est asiatico, offrendoci uno spaccato mai così vivo e angosciante sulle tematiche dell'uomo, della fragilità dell'esistenza, del concetto di Bene e di Male in senso assoluto. Fare una vera e propria filmografia, vista la quantità e la qualità di pellicole dedicate alla "Sporca Guerra" è operazione impossibile nello spazio a disposizione: limitiamoci allora a tracciare i titoli che sicuramente più di tutti hanno influenzato Shellshock. Tra questi non possiamo non ricordare vere e proprie gemme come il Full Metal Jacket di Stanley Kubrick (chi non ricorda l'inquietante marcia di Topolino?) o l'Apocalypse Now di Francis Ford Coppola. O ancora perché non inserire un altro grande del cinema come Oliver Stone e il suo, relativamente recente, Platoon? Se poi volessimo trovare un genitore anche per l'umorismo grottesco presente in Shellshock, allora forse dovremmo rintracciarlo nelle vicende magistralmente portate sullo schermo da Robin Williams in Good Morning Vietnam. Ma queste sono solo le parentele più eclatanti...

tutte le settimane offerte giornaliere a sorpresa!



WORLD GAMES

the world is our playground

prodotti per ogni genere di console
ULTIME NOVITÀ A PREZZI IMBATTIBILI!

visita i nostri punti vendita:

REGGIO EMILIA
via A. Secchi, 6/A
tel. 0522/406068

MODENA
via Emilia Est, 71
tel. 059/238968
via C. Sigonio, 101
tel. 059/214347

SASSUOLO
via F. Cavallotti, 130/9
tel/fax. 0536/883351

www.gamestart.it

VETRINA PRODOTTI E NEGOZIO ONLINE

E-MAIL: *info@gamestart.it*

Michele Pelillo - mikpel@libero.it

Maurizio "Yankee" Frascino **fake@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Qual è il miglior gioco ambientato in Vietnam? Dicci la tua, nella sezione Opinioni di TGM Online!

SVILUPPATORE
Pivotal Games

PUBLISHER
SCi

DISTRIBUTORE
DDE

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 39.90

SITO
www.conflict.com/conflictVietnam

CONFLICT: VIETNAM

Puoi uccidere dieci dei miei uomini per ognuno dei tuoi che io uccido, ma anche con questo vantaggio, tu perderai e io vincerò.
1960, Ho Chi Minh

Seguendo un percorso pressoché scontato, con questo Conflict: Vietnam anche la fortunata serie Conflict è giunta al suo terzo capitolo. Sempre rimanendo nell'ambito della simulazione bellica, i Pivotal abbandonano (momentaneamente?) lo sterile teatro di Desert Storm e con un balzo spazio-temporale scagliano quattro soldati nelle orientali foreste del Vietnam. Forte e premiato dalla vendita di almeno tre milioni e mezzo di pezzi – con i primi due episodi – il concept di gioco è lo stesso di sempre: visuale in prima/terza persona, una squadra di soli quattro uomini da comandare e una ricca campagna militare da portare a termine. A differenza dei due Conflict: Desert Storm, inoltre, CV non si prepone di descrivere il corso della Guerra, bensì di portare in luce le testimonianze e le esperienze di quattro uomini con l'obiettivo di sopravvivere in un territorio sconosciuto e ostile, sotto la perenne pressione di un nemico praticamente invisibile. Dal punto di vista storico, invece, il periodo di riferimento è incentrato sull'infuocata "Tet Offensive" del 1968, anno che segnò il giro di boa nello svolgimento degli eventi.

PREMIATO DALLA VENDITA DI TRE MILIONI E MEZZO DI PEZZI, IL CONCEPT DEL GIOCO È LO STESSO VISTO NEI DUE PRECEDENTI CAPITOLI

▲ I fumogeni gialli, in questa missione, servono a marcare i punti in cui è richiesto un attacco aereo. Quando arrivano dall'alto, fanno male, molto male.

▲ Il cielo plumbeo non promette nulla di buono, e Hoss si muove con aria circospetta. Charlie sempre e ovunque in agguato!

BORN TO KILL

Completamente privo di una qualsiasi componente multigiocatore, cosa alquanto strana ai giorni nostri, CV propone una campagna militare composta da 14 lunghe missioni, da affrontare scegliendo un livello di difficoltà fra i quattro disponibili (easy, normal, hard ed extreme). Se posso darvi un consiglio, evitate di fare come il sottoscritto e non sottovalutate il livello "normal", a mio avviso già in grado di offrire un buon livello di sfida e in alcuni frangenti capace di mettere il giocatore in seria difficoltà, anche e soprattutto per i soli due salvataggi possibili per ogni missione (tecnica di mantenimento della longevità che in generale detesto, ma che in questa occasione ho avuto modo di apprezzare...). Una volta creato un profilo nel semplice menu iniziale, ci si può lanciare a testa bassa nel pieno del conflitto, aiutati comunque dalla prima missione, una sorta di tutorial progressivo creato per attutire l'impatto con l'interfaccia di gioco, destinato finanche a chi maneggiasse per la prima volta un titolo della serie Conflict. Come già accennato, definendo il genere di CV dovremmo ricorrere al termine "squad combat", che al meglio racchiude la sostanza. Niente vivai di soldati alla Tom Clancy, insomma, dai quali pescare ogni volta i migliori disponibili, bensì un manipolo di sempre e soli quattro soldati, dal punto di vista tattico identificabili come un fuciliere (Ragman), un cecchino (Junior), un mitragliere (Hoss) e un medico (Cherry). In ogni istante di gioco, utilizzando i primi quattro tasti funzione oppure il tasto TAB, potremo impersonare un soldato qualunque tra quelli appena citati, riuscendo tuttavia a organizzare e dirigere i tre rimanenti tramite l'intuitiva interfaccia di comando. Il set di ordini che possiamo impartire è relativamente ristretto (vai, cura, raccogli), ma vi assicuro che non si sente affatto la mancanza di strutture di controllo più complesse. Oddio, se proprio volessimo cercare il pelo nell'uovo, dà un po' fastidio dover raccogliere ogni volta le munizioni da terra "a mano", senza procedure automatiche, quindi metà della colpa possiamo attribuirla all'intelligenza artificiale alleata, l'altra metà all'interfaccia di comando. Quest'ultima, esaminata dal punto di vista della praticità, è caratterizzata da una curva di apprendimento non esageratamente ripida, dunque non sarà particolarmente faticoso assimilare in breve tempo la tecnica del "bottone destro del mouse", che associato alla pressione dei tasti funzione garantirà un buon margine di azione e di operatività sul campo. Come accadeva nei primi due capitoli, inoltre, quando uno dei nostri esaurirà la propria riserva di energia a seguito dei colpi subiti, rimarrà fermo a terra (per un tempo lungo ma limitato), nella speranza che uno dei compagni possa rianimarlo tramite i preziosi kit medici, sparsi più o meno ovunque negli scenari di gioco. Inutile dirlo, quattro compagni a terra significano missione fallita, questo mi pare scontato. Un giusto malus, a fine missione, punirà ogni brutta "caduta" dei vostri commilitoni, togliendo punti dal credito accumulato. A cosa servono questi punti? Ad aumentare le abilità specifiche dei vostri soldati, ovviamente, come mostrato in qualche foto qua attorno. Una peculiarità che profuma di GDR in un arcade bellico alla Conflict, chi l'avrebbe mai detto?

WE WERE SOLDIERS

Proseguendo l'indagine tecnica del titolo, parliamo un po' di Intelligenza Artificiale. La parte "alleata", chiamiamo così quel-

L'OFFENSIVA DEL TET

All'inizio di ogni anno ricorreva il capodanno lunare o Tet, festa religiosa buddista che prevedeva la visita ai parenti, le feste e la pace. Negli anni precedenti al '68, persino le truppe comuniste avevano sospeso i combattimenti in onore di tale festività e così avrebbe dovuto essere anche nel gennaio del '68, tant'è vero che le truppe sudvietnamite erano state quasi completamente mandate in licenza e l'organico statunitense era in libera uscita. Totalmente di sorpresa e con un dispiegamento di truppe enorme, le armate comuniste attaccarono tutte le principali città del Vietnam del sud provocando un numero elevato di vittime e di danni alle strutture e alle installazioni militari. Quang Tri, Hue, A Shau, Da Nang, Quong Ngai, Kontum, Binh Dinh, Cam Ranh, Phan Rang, Tay Ninh, Saigon e altre città vennero attaccate con grande violenza e senza risparmio di civili. Gli americani cercarono di reagire alla meglio, ma indubbiamente erano assolutamente privi di direttive e per la prima volta la popolazione reagì contro i vietcong. Due avvenimenti principali caratterizzarono l'Offensiva del Tet, ovvero la battaglia di Hue e l'assedio all'ambasciata americana a Saigon. Hue era una cittadina imperiale costruita nel 1802, sede dell'università, e fu invasa dai guerriglieri. Gli americani tentarono una reazione, ma la cittadella fu luogo di aspri combattimenti "palmo a palmo", dove la parte del leone la fecero i cecchini comunisti che causarono uno spropositato numero di vittime in considerazione dell'importanza militare della zona. La battaglia per la riconquista di Hue fu epica quasi come quella di Khe Sanh e diede lo spunto a S. Kubrick per girare il famoso film "Full Metal Jacket".

IN OGNI ISTANTE POTREMO IMPERSONARE UN SOLDATO QUALUNQUE TRA I QUATTRO A DISPOSIZIONE

▲ Attraversare questo ponte e prendere possesso della sponda opposta è stato difficilissimo, soprattutto per i pochi medikit e munizioni di cui disponevo.

▲ Gli interni non sono molto curati. Nonostante le texture siano buone, si sente la mancanza di dettagli aggiuntivi.

COMMENTO

Cavalcando l'onda d'urto generata dal boom dei giochi ambientati in Vietnam, questo nuovo capitolo della serie Conflict si piazza sugli scaffali nel pieno rispetto della tabella di marcia. Zitta zitta, la SCi ha venduto, grazie ai primi Conflict: Desert Storm e Conflict: Desert Storm II (sempre dei Pivotal Games), qualcosa come 3,5 milioni di copie nel mondo. È evidente che l'arcade bellico "tira", forse non quanto la famosa patatina raffigurata sui cartelloni pubblicitari, ma non possiamo certo ignorare il numero di scatole passate per i lettori ottici alle casse. Vi dirò, ho sempre avuto un approccio "distaccato" verso i titoli Conflict, considerandoli prodotti destinati prevalentemente alla massa di utenti da "console", e solo marginalmente ai possessori di PC, per i quali gli sviluppatori "aggiustavano" il gioco con dei porting di buona qualità. Conflict Vietnam, dunque, mi guarda con aria di sfida e voglia di riscatto, e posso quasi sentire una vocina provenire dall'hard-disk: "Allora, brutto ceffo, pensavi di finirmi in mezza giornata? Eh? Invece tie', beccati questo!". Peccato per l'assoluta mancanza del multiplayer, modalità presa un po' pericolosamente sotto gamba dai Pivotal Games. Le quattordici missioni sono belle e lunge, d'accordo, ma una volta portata a termine l'intera campagna, difficilmente il titolo verrà rigiocato, piuttosto verrà rimosso dal disco per liberare spazio. Visto il prezzo, però, ne vale la pena...

HARDWARE

Richiesti un Pentium 1.5 GHz o equivalente, 128 MB di RAM, scheda audio DirectX compatibile, scheda video DirectX 9.0b compatibile con 32 MB di RAM e Hardware Transform & Lighting, CD-ROM 8X, 2.5 GB di spazio su disco, Microsoft Windows 98/ME/2000/ME/XP, tastiera e mouse.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

73

la dei nostri compagni, non lascia certo a bocca aperta, tuttavia non presenta grossi difetti e soprattutto non irrita il giocatore, cosa che ritengo alquanto positiva. Le routine che muovono i vietcong, invece, per quanto ho potuto osservare, sono tarate su livelli decisamente più bassi ed elementari, pertanto non aspettatevi chissà quali tattiche di assalto o difesa da parte del nemico. Piuttosto, si faranno avanti forti solamente della superiorità numerica, in pieno stile Ho Chi Minh, se vogliamo (vedere cappello introduttivo). Non dimentichiamoci che dopotutto CV è un arcade, sufficientemente lontano dalle simulazioni "pure" quali Vietcong, Flashpoint e così via. La presenza di "charlie", nonostante ciò, risulta fortunatamente palpabile e opprimente, tanto da portare il gioco su un gradino più alto rispetto ai due Desert Storm, a mio modesto parere decisamente più blandi di questo episodio. Le pareti lisce e scarne di Kuwait City, dunque, si sono trasformate in complesse strutture poligonali che formano foreste, villaggi, torrenti e altro ancora, lastricate da texture di ottima qualità. L'interattività e la libertà d'azione non sono certo il punto forte di CV, che da un lato mette a disposizione qualche mezzo di trasporto (non da pilotare, sia chiaro) e diverse postazioni fisse (mortai, mitragliatori, contraerea...), dall'altro lascia un po' a bocca asciutta chi si aspetta una corposa interazione con lo scenario (tanto per fare due esempi, un razzo lanciato verso una capanna di legno e un colpo di mortaio a terra non causano nulla dal punto di vista "poligonale"... al massimo l'estetica cambia con la modifica delle texture). Un altro esempio di "estremismo" del titolo è rappresentato dall'implementazione delle armi: tante, storicamente fedeli all'epoca e sufficientemente dettagliate, affiancate a ottimi campionamenti audio. Tuttavia, il feeling che ne deriva è vaporoso, quasi privo di riferimenti al benché minimo calcolo balistico. Il comparto delle animazioni è vario e ben fornito, tanto da aver reso disponibile il motore di gioco per la creazione delle sequenze di introduzione alle missioni, alternate in ogni caso a filmati in computer grafica di buona fattura. Le musiche "a tema" e gli effetti sonori, infine, decorano una produzione di buon livello, nettamente al di sopra delle aspettative.

I FANTASTICI QUATTRO

Di seguito, vi presentiamo i quattro eroi che dovrete portare a spasso per il Vietnam...

FRANK "RAGMAN" WIER
Grado : Sergente Maggiore
Ruolo: Leader della squadra, fuciliere
Età : 28 anni
Data e luogo di nascita: 29 marzo, 1940 - Chicago, Illinois
Informazioni: Frank Ragman è solitamente freddo e calmo quando si trova sotto il fuoco avversario, ma quando le cose non vanno per il verso giusto e i suoi uomini hanno bisogno di lui è conosciuto per la sua determinazione nell'aggredire le linee nemiche e portare in salvo i feriti.

BRUCE "JUNIOR" LESH
Grado : Caporal Maggiore
Ruolo : Cecchino, Granatiere
Età : 23 anni
Data e luogo di nascita: 17 Dicembre, 1945 - Queens, New York City
Informazioni: a Junior mancano soltanto 30 giorni prima di poter tornare a casa, per questo durante i combattimenti è sempre nervoso e agitato. Non è un codardo, ma è sempre concentrato nel cercare di "portare a casa la pelle", per poter rivedere al più presto i suoi cari. Non sopporta Hoss, pensa che sia un pazzo fascista, e che prima o poi li farà ammazzare tutti. Junior è il tiratore della squadra e possiede una mira micidiale con i fucili di precisione e nel lancio di granate. Può inoltre vantare una conoscenza enciclopedica degli esplosivi.

WILL "HOSS" SHAFER
Grado: Caporal Maggiore
Ruolo : Mitragliere
Età : 24 anni
Data e luogo di nascita: 3 maggio, 1944 - Clay County, Alabama
Informazioni: Will Shafer è un individuo piuttosto aggressivo e un po' squilibrato, che va presto su tutte le furie, specialmente quando si trova in mezzo a uno scontro a fuoco. Spesso è in disaccordo con Junior ma, se occorre un buon mitragliere, Hoss è la persona giusta in grado di scatenare un'incredibile potenza di fuoco e reprimere gli attacchi nemici.

HAROLD "CHERRY" KAHLER
Grado : Soldato Semplice
Ruolo : Medico
Età: 19 anni
Data e luogo di nascita: 6 luglio, 1949 - Kansas City, Missouri
Informazioni: Cherry è una persona calma e temprata, senza una reale esperienza nei combattimenti in prima linea. È alla sua prima missione in Vietnam e sarà un vero e proprio battesimo di fuoco. Lui è il medico del gruppo ma nonostante l'addestramento svolto non ha mai curato un ferito sotto il tiro del nemico.

L'INTERATTIVITÀ E LA LIBERTÀ D'AZIONE NON SONO CERTO IL PUNTO FORTE DI CONFLICT: VIETNAM

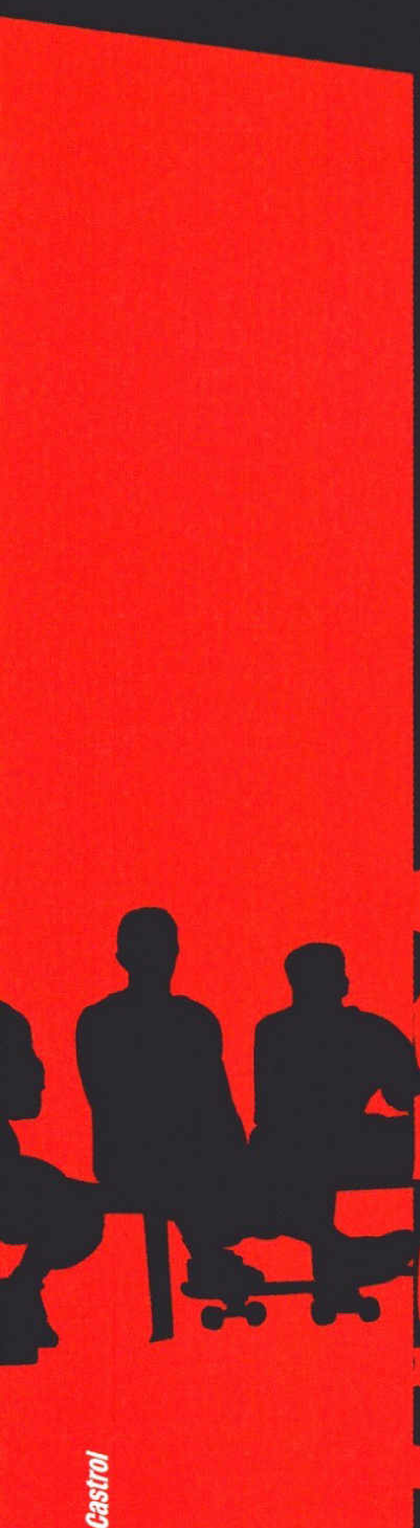
◀ Quando dicevo che l'IA nemica non fa gridare al miracolo, mi riferivo anche a questo. Sterminati uno dopo l'altro, non appena mettevano piede fuori dalla porta.

CBR 125R

HONDA

The Power of Dreams

LIBERA L'EMOZIONE



La tecnologia Honda sceglie Castrol

www.hondaitalia.com

LIBERA L'EMOZIONE!
LA SUPERSPORTIVA 125
CON UN DNA DA CORSA
DEDICATA ALLE NUOVE GENERAZIONI.
NON LIMITARTI A GUARDARLA, GUIDALA!

HONDA

MOTORE

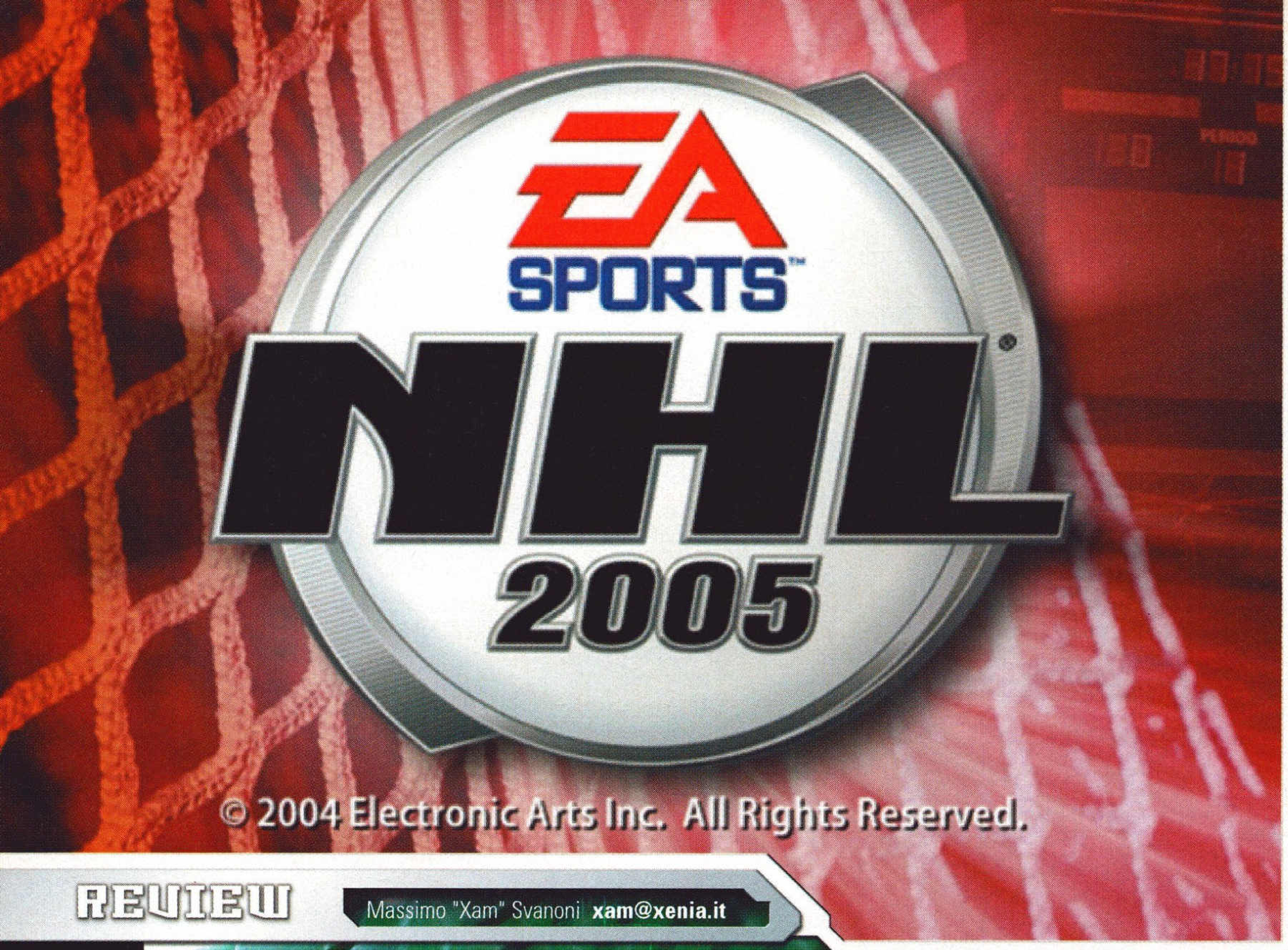
Monocilindrico 4 tempi (OHC) raffreddato a liquido, in grado di raggiungere brillantemente elevati regimi di rotazione. Cambio a 6 marce ad alte prestazioni.

CICLISTICA

Telaio sportivo con doppia trave perimetrale in alluminio. Abbinato ad una forcella idraulica da 31mm ed all'efficace monoammortizzatore posteriore, garantisce una superba tenuta di strada in ogni condizione. Peso a secco 115kg.

RUOTE E FRENI

Cerchi "racing" a 6 razze in lega d'alluminio pressofuso. Due freni a disco: anteriore (276mm) con pinza a due pistoncini e posteriore (220mm) con pinza a pistoncino singolo.



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Siete alla ricerca dei consigli tattici di Marc Crawford? Presto, fate un salto su TGM Online!

SVILUPPATORE
EA Sports

PUBLISHER
EA Sports

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO INDICATIVO
€ 49,90

SITO
www.easports.com

REVIEW

Massimo "Xam" Svanoni **xam@xenia.it**

NHL 2005

Desiderare una nevicata agli inizi di settembre è davvero chiedere troppo a un qualsivoglia colonnello Giuliacci. Come ogni anno, quindi, non ci resta che prendere in mano un buon pad e assistere sudanti alle gesta dei nostri eroi d'oltreoceano su pattini. Quali gesta? Quali eroi?

Avete ragione, ce lo ripetiamo ogni anno e davvero non c'è altro da aggiungere; quali gesta, quali eroi? Chi tra voi (e noi) è in grado di recitare a memoria la line-up di una formazione dell'NHL americana scagli il primo nome.

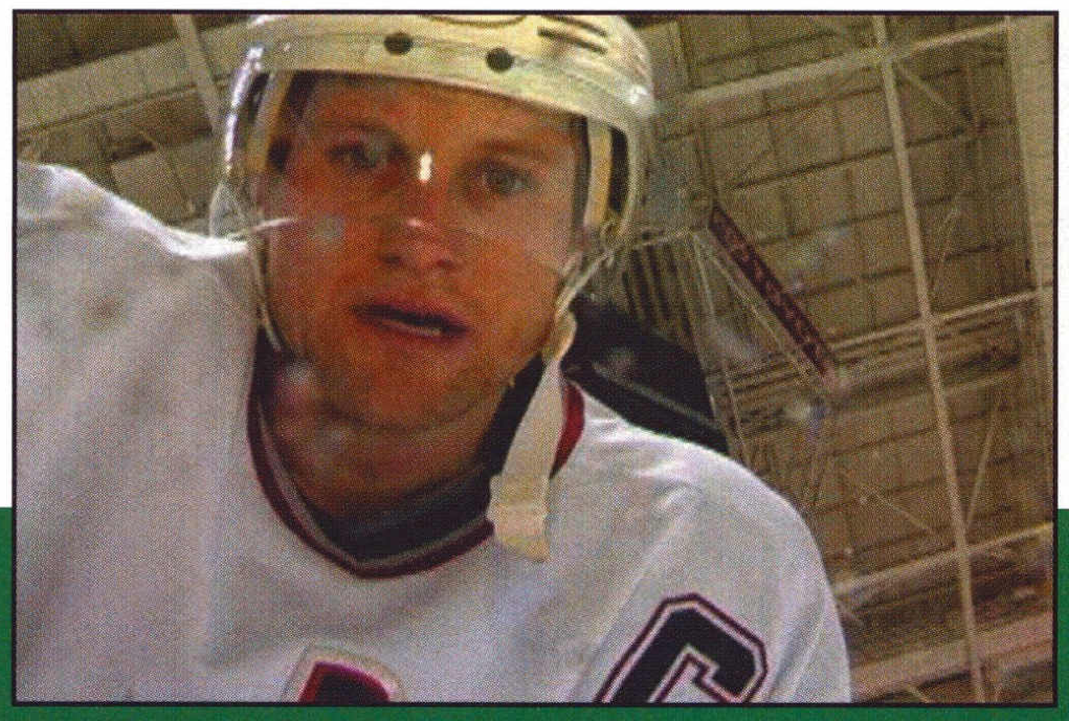
000-K!

O di quella svedese, finlandese, tedesca, per quello: anche questa volta, oltre alle compagini nazionali, sono tre i campionati europei presi in considerazione. Non che l'evenienza ci riguardi più di tanto ma - si sa - dovere di cronaca.

Le modalità di gioco sono le solite, inutile farne lo spelling, salvo qualche piacevole novità, su cui ci soffermiamo. La prima risponde al nome di Free4All, tanto per iniziare a snocciolare sigle; si tratta di una piccola sfida nella quale, scelto un atleta, dovrete riuscire a segnare cinque reti in un limitato lasso di tempo. Potrete giocarla contro il solo portiere o alzare la cresta e consentire l'entrata in campo di un massimo di due difensori. La sua particolarità principale sta nel fatto che è possibile attivare l'opzione super-deformed (i testoni, per intenderci) in modo da rendere il tutto più simpatico; detto tra noi, potevamo metterci qualcosa di più strutturato, magari a punti e magari con qualche leccornia da sbloccare. Beh, pace.

La seconda novità concerne la Coppa del mondo di Hockey (ex Canada Cup), in cui 8 nazioni si scornano per la durata di 2 settimane allo scopo di stabilire quella in possesso delle ossa più robuste.

DUE LE NOVITÀ PRINCIPALI: UNA SERIE DI MINI-SFIDE E LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE LA COPPA DEL MONDO DI HOCKEY



▲ Filmato introduttivo. Questo tizio pattina come un disperato, si avvicina e ci fa presente che ci troviamo "nel gioco".

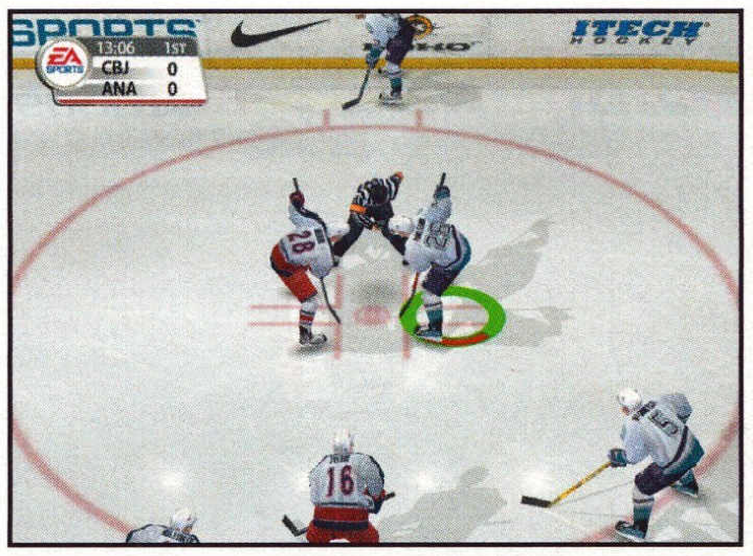
▲ Testone contro testone a metà campo durante il Free4All. Potevano dare più senso a queste sfide comunque carine.

UNA QUESTIONE DI PAD (O DI ADATTATORI?)

Ormai lo standard imposto dal DualShock di PS/PS2 ha valicato anche il confine del mercato PC e sempre più spesso possiamo vedere nei negozi pad che lo ricordano in qualche maniera. In redazione, parecchi tra noi hanno optato per la scelta dell'adattatore, in modo da utilizzare direttamente l'originale. Dal momento che lo stesso NHL 2005 consiglia l'utilizzo di uno strumento dotato di levette analogiche, ho ben pensato di avere la soluzione in mano con il mio PS2 to USB Controller Converter della Joytech. Ebbene no. Il gioco è impazzito rifiutandosi di accogliere anche solo un DualShock.
Sono tuttavia riuscito nell'intento grazie all'utilizzo di un altro adattatore, l'USB to PSX Converter di X-treme; ovviamente con Sidewinder non ci sono stati problemi ma addio levette! Lettore avvisato...

GIOCHIAMO, È TANTO TEMPO CHE NON LO FACCIAMO

I canadesi rampanti di EA Sports non si sono limitati a qualche modifica di facciata tanto per darvi il contentino. Anzi, schiavi di sigle e slogan, hanno dato vita all'Open Ice Control, apparentemente un Off the Ball preso di peso dalla serie FIFA. In soldoni, manovrate un giocatore senza puck cercando lo spazio mentre il compagno porta in giro in una volta "biscotto" e difesa avversaria, pronto a darvi l'opportunità di uno slice shot. Ma, invece che limitarsi all'idea lanciata da FIFA, hanno arricchito la gestione di questa situazione di gioco con il movimento delle ali, alla ricerca di spazi, e del centrale. Il risultato è ottima cosa, considerando anche la possibilità di mandare uno dei propri uomini a impegnare un difensore e portarlo via (oppure ottenere un face-off).
Al di là di quello che può fare il vostro quintetto, sarete colti dalla sensazione che i giocatori siano in grado di sfruttare meglio dell'anno passato lo spazio che sta attorno a loro; così, se un difensore si concede l'accelerazione necessaria prima di effettuare un blocco con maggior sicurezza, un attaccante sembra liberarsi meglio dei propri avversari prima di cercare il tiro.
Altro aspetto peculiare dell'edizione 2005 è la presenza di un tasto grazie al quale ciascun atleta può effettuare il deke (tentativo di contrasto) nella sua personalissima maniera (utilizzando ad esempio il fisico, oppure con maggiore agilità - e qui, scusate il cattivo gusto, mi viene in mente il ToSo con le sue finte al campo di calcetto... uno spettacolo atroce per qualsiasi amante dell'eleganza)(Io Xam non digerisce il fatto che io, pur con le ginocchia alla Ronaldo, sia più forte di lui... ndToSo).
Notizia confortante, potremo intervenire strategicamente anche durante i face-off, decidendo di liberare in anticipo un giocare per il tiro (e rischiando il 4 contro 5).
Troverete molto carina la definizione, da parte dei presidenti di club, di un obiettivo per ciascuna delle formazioni che andrete a scegliere; che si tratti di vincere la Stanley Cup o portare almeno uno dei vostri giocatori al vertice, il realismo è palpabile e durante tutto il campionato (nel Dynasty Mode) riceverete un adeguato feedback giusto per mettervi un po' di strizza e tenere la panchina sempre in temperatura. Contenti?
Sull'aspetto tecnico non c'è molto da dire, visti i livelli a cui ci hanno abituato con l'hockey simulato. Una cosa che, invece, va segnalata, è la scarsa stabilità del gioco e in particolare la necessità di riconfigurare i tasti dopo ogni drastico riavvio.



▲ **Durante i face-off potrete decidere di smarcare un uomo per un veloce tiro a rete; ovvio che non dovrete poi perdere palla come dei bambocci...**

TROVERETE MOLTO CARINA LA DEFINIZIONE, DA PARTE DEI PRESIDENTI DI CLUB, DI UN OBIETTIVO PER CIASCUNA DELLE FORMAZIONI CHE ANDRETE A SCEGLIERE

▶ **Mentre l'arbitro ci spedisce in panca per fallo di ostruzione, ne approfittiamo per modificare gli schemi di gioco; questo coesistere di spettacolarità e "beghe" di ordine strategico è sempre stato un punto di eccellenza del gameplay della serie.**

COMMENTO

NHL 2005 è un titolone e, come ogni anno, la quantità di lievi ma percettibili modifiche è tale da rendere impossibile a un vero appassionato di hockey la resistenza. A coloro che di puck non fanno vezzo, il problema si pone in altri termini: volete provare? Bene accetti, ma il mio consiglio è quello di saltare come quaglie di qualche anno, poiché a monocoli meno fini il gioco può apparire tutto sommato identico all'edizione 2004.
Certo, ora è riprodotta la World Cup e ora ci sono le mini-sfide con giocatori in versione super deformed, ma c'è da dire anche dell'altro. Il gioco è poco stabile e, dato che sarete costretti a ridefinire i tasti ogni volta, posso immaginare che non salterete di gioia; di patch ancora non se ne parla, ma va da sé che non dovremmo neppure stare a considerarle per assegnare il voto.
Con tutti questi paroloni si spiega dunque il numero che leggete sotto e che vi avrà lasciato con qualche perplessità; guariti i problemi tecnici, rimane quanto detto in apertura di commento. NHL 2005 è sì un titolone, ma per ora meno fruibile di quanto ci aspettassimo.

HARDWARE

Vi serve senz'altro un Pentium III o AMD a 700 MHz, con 256 MB di RAM e 1,5 GB liberi sul disco fisso. Completano il quadro una scheda accelerata e una scheda audio compatibili con le DirectX 9.0b e un sistema operativo della famiglia Microsoft, che non sia Windows 95 o NT 4. I chipset supportati sono i seguenti: ATi Radeon 7500, ATi Radeon 8000, ATi Radeon 9000/Pro, nVidia GeForce 2 (GTS, MX, Ultra/Ti), nVidia GeForce 3 (MX, Ti), nVidia GeForce 4 (MX, Ti), nVidia GeForce FX, SiS Xabre 400 e Matrox Parhelia.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

76

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi sapere tutto sugli RTS? Corri nella sezione Speciali di TGM Online!

SVILUPPATORE
Stormregion

PUBLISHER
CDV

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO INDICATIVO
€ 49,40

SITO
www.panzers.de

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

CODENAME: PANZERS - PHASE I

Forse qualcuno potrebbe essersi stancato di tutti questi giochi ambientati durante il Secondo Conflitto Mondiale. E se quello che è appena uscito fosse invece uno dei più acclamati del genere, reduce da un successo enorme in Germania e da una critica molto lusinghiera?

Il nome di Codename: Panzers non dirà molto a chi segue solo le uscite del mercato italiano. Nonostante il gioco sia già completo da molto tempo, infatti, è stato prodotto e rilasciato nella sola Germania, dove ha riscosso un enorme successo di pubblico e di critica, conquistandosi un seguito di tutto rispetto. Eppure, quando si ha a che fare con un ennesimo RTS, il problema è sempre quello: cosa può convincere un appassionato del genere a preferire questo titolo a un altro? Al giorno d'oggi, pare che tutti (o quasi) siano in grado di fornire un comparto tecnico all'altezza, un sistema di controllo facile da padroneggiare e un'intelligenza artificiale dei nemici decente. E allora, perché questo Panzers dovrebbe spiccare dalla massa? Proviamo a scoprirlo insieme.

QUANDO SI COMINCIA A GIOCARE A CODENAME: PANZERS LA PRIMA COSA CHE SALTA ALL'OCCHIO È LA GRANDE ATTENZIONE RIPOSTA NELLA REALIZZAZIONE DELLA GRAFICA

Come avrete capito, Codename: Panzers è un RTS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, che si ripropone di seguire tutte le fasi del conflitto, dall'inizio alla fine. È possibile scegliere fra tre campagne disponibili, ovvero quella dei tedeschi, quella dei russi e quella degli Alleati, per un totale di trenta missioni. Questa suddivisione non è puramente formale:

▲ Quando farete entrare dei soldati in un edificio, potrete ammirare la ricostruzione degli interni. Anche su più piani!

▲ Notare il dettaglio dell'aereo. È possibile zoomare su qualsiasi elemento del gioco per valutarne l'accuratezza della ricostruzione.

ciascuna campagna ha una storia a sé, che vede il giocatore nei panni di un importante ufficiale dell'esercito che ha scelto e presenta una trama che lo porta attraverso la guerra, tra battaglie ed eventi vari.
Ognuna delle tre possibilità prende in esame un diverso periodo del conflitto mondiale.
Quando si comincia a giocare a Codename: Panzers la prima cosa che salta all'occhio è il grande dettaglio della grafica, che rende ogni schermata molto gradevole alla vista (e anche parecchio pesante per il computer: se non avete un processore potente e una buona quantità di RAM, preparatevi a scatti e rallentamenti in quantità industriale).
È stato riprodotto tutto con estrema precisione: veicoli, soldati, condizioni atmosferiche ed elementi dello scenario sono ricostruiti con puntualità, al punto che sono persino stati progettati gli interni di edifici a più piani (potrete vederli quando i vostri soldati ci entreranno).
Ma, in genere, quello che può fare la differenza tra gli RTS è la ampiezza delle possibilità strategiche. Ebbene, diciamo subito le cose come stanno: in Codename: Panzers la tanto sbandierata (dalla Stormregion) intelligenza artificiale non c'è (i nemici si limitano ad appostarsi in copertura e sparare; se non possono nascondersi, passano all'assalto diretto) e il realismo non è stato certo uno dei punti fermi dei programmatori. E allora, perché un voto così alto? Perché le opzioni tattiche di Panzers non vanno ricercate tanto nel comportamento degli avversari, quanto piuttosto nel vostro.

Diciamo innanzitutto che il gioco è suddiviso in missioni, per ciascuna delle quali avrete un numero limitato di uomini e mezzi (potete incrementarlo solo tra un livello e l'altro, come vi spiego nel box). Non esiste la raccolta di risorse ed è possibile aumentare il numero dei propri effettivi a missione in corso solo tramite soldati paracadutati (opzione non sempre disponibile e raramente determinante). In Panzers la tattica sta nel gestire quello che avete a disposizione. Coprire la fanteria con i carri, per evitare che sia sterminata e possa entrare negli edifici a uccidere gli omini che vi sparano con la loro copertura, per esempio.
Notare che è possibile impadronirsi delle batterie di artiglieria e dei mezzi del nemico ammazzandone gli operatori. Se per le prime basta prendere a fucilate i soldati che le usano, per i secondi il procedimento è più problematico. È infatti necessario usare truppe dotate di lanciafiamme per rendere l'interno del veicolo insopportabile; quando gli omini ne usciranno, dovrete essere pronti a stenderli tutti.
Altro ambito in cui è possibile fare sfoggio di abilità strategiche è la disposizione delle truppe, che possono sfruttare il terreno per nascondersi e avanzare minimizzando l'impatto dei colpi nemici. Questo è possibile soprattutto perché alberi, muri e pali dell'elettricità non intralceranno il movimento dei vostri carri armati, che potranno travolgerli e abbatterli senza sforzo.
Dulcis in fundo, va tenuto in considerazione anche lo sfruttamento del bombardamento a tappeto e dell'artiglieria, che sono praticamente dei "jolly", disponibili in quantità limitata, che vi permettono di infliggere un duro colpo all'avversario in qualsiasi punto dello schermo si trovi.
Il sistema di base resta comunque estremamente semplice e non troppo dissimile da quello di uno dei più vetusti RTS: se sei grosso, vinci, punto. Anche qui la strategia migliore consiste nell'attaccare pochi nemici usando molti mezzi, solo

ANDIAMO A FARE LA SPESA

Le missioni di Codename: Panzers hanno due tipologie di obiettivi: quelli dichiarati e quelli segreti. I primi sono gli obiettivi che dovrete necessariamente soddisfare per poter vincere la missione, gli altri sono scopi secondari, non strettamente necessari al superamento del livello ma estremamente utili. Perché? Perché al termine di molte missioni si guadagna l'accesso a un "negozio", nel quale si spendono dei punti di prestigio che si ottengono in ragione della propria prestazione sul campo di battaglia. Il raggiungimento degli obiettivi secondari può dunque incrementare il punteggio totale. I punti di prestigio vengono poi utilizzati per comprare delle unità da aggiungere al vostro esercito, che si suddividono in fanteria, carri armati, artiglieria e mezzi di supporto. Mentre le prime tre categorie si dovrebbero spiegare da sé, vi dirò che l'ultima comprende veicoli quali camion per rifornimenti o per trasportare i pezzi di artiglieria. I vostri mezzi hanno infatti una quantità limitata di munizioni ed energia e i veicoli di supporto sono ciò che serve per rimpinguarle. Ovviamente, ciascuno dei tre eserciti disponibili dispone di differenti unità (tutte sono state riprodotte fedelmente seguendo modelli storici); inoltre, a seconda del periodo in cui si svolge la battaglia, i mezzi disponibili sono diversi, in modo da riflettere l'avanzamento tecnologico che si è verificato durante il conflitto. Potremo così utilizzare carri armati sempre più potenti man mano che proseguiremo nel gioco, oltre che usufruire di alcuni equipaggiamenti nuovi (i lanciafiamme, per esempio).

ALBERI, MURI E PALI DELL'ELETTRICITÀ NON INTRALCERANNO IL MOVIMENTO DEI VOSTRI CARRI ARMATI, VISTO CHE VERRANNO TRAVOLTI DAI BESTIONI DI METALLO

▲ I paracadutisti sono uno dei pochi modi di rimpinguare le proprie truppe durante il gioco. Peccato possano farvi guadagnare solo unità di fanti...

▲ Gli scontri tra squadroni di mezzi corazzati non mancano mai di fare sfoggio di grande spettacolarità ed effetti speciali.

COMMENTO

Davvero notevole Era più o meno dai tempi di Blitzkrieg che non mi facevo prendere così da un RTS. Benché Codename: Panzers abbia i suoi difetti (la grafica poco ottimizzata, per esempio, che dà luogo a scatti e rallentamenti anche con la configurazione ideale), riesce a essere un titolo da tenere d'occhio grazie alla grande varietà strategica che consente e alla molteplicità delle truppe, ciascuna con una sua utilità. Il gioco presenta una grafica estremamente dettagliata, con scenari che possono essere distrutti a piacimento e animazioni di buona qualità; non sono altrettanto belli i filmati, che scadono un po' in termini di raffinatezza dei poligoni e qualità delle texture. Funzionale il sonoro, ma non ci voleva molto: qualche botto e qualche esclamazione dei soldati sono ormai lo standard per il genere. Il punto forte di Codename: Panzers sta però nella libertà d'azione del giocatore. La possibilità di sfruttare e distruggere lo scenario permette una gran varietà di tattiche, così come il fatto di potersi impadronire degli equipaggiamenti del nemico. In Panzers la mancanza di risorse diventa più un incentivo a organizzare le proprie mosse che un intralcio. Resta il rammarico perché, anche in Panzers, buona parte degli scontri è puramente fisica e vince chi può travolgere l'avversario; in queste situazioni, nessuna tattica può compensare un esercito meno numeroso. Ma il fulcro del gioco sta appunto nella conservazione delle risorse. Ottimo titolo, non vedo l'ora di avere il seguito tra le mani.

HARDWARE

Le richieste hardware presentate sulla confezione sono ingannevoli. Si dice che basta un processore a 750 MHz (ma si consiglia un 1,8 GHz) e che sono sufficienti 256 MB di RAM (ma se ne consigliano 512) e 32 MB (ma sono meglio 64) su scheda video. Dopo aver provato il gioco su un paio di computer, mi sento di potervi dire una cosa: scordatevi di giocarci se non avete 512 MB di RAM. O almeno, scordatevi di giocarci al livello di dettaglio più alto, che scatta in maniera insostenibile.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

81

CODENAME: PANZERS, COME INTUIBILE DAL SOTTOTITOLO "PHASE 1", NON È CHE IL PRIMO GIOCO DI QUELLA CHE SI PROSPETTA ESSERE UNA VALIDA SERIE

che questo non è sempre possibile. Volendo fare un confronto con i due Blitzkrieg, ritenuti (giustamente) tra i mattatori dell'RTS moderno, si può dire che Panzers dia più libertà al giocatore e che sia più elastico all'atto pratico, ma che si riveli decisamente meno realistico nella gestione dei combattimenti e meno "riflessivo" nella pianificazione dell'azione sul nemico. Ognuno può preferire un approccio piuttosto che un altro... Dal punto di vista tecnico, Panzers è un gioco ben riuscito: come già notato sopra, la grafica è ottima ma pesante. Ho provato il titolo in questione su due computer (uno poco sopra la configurazione minima, l'altro poco sopra quella consigliata) e, anche con il secondo, qualche rallentamento c'era. Con il primo, meglio non parlarne. E, se non se ne può godere appieno tutto il dettaglio, la grafica di Panzers non ha molto senso: la sua forza sta proprio nella puntualità della ricostruzione storica e nella miriade di elementi apparentemente secondari che saltano all'occhio per la classe con cui sono realizzati (i polveroni alzati dai carri armati quando abbattono un albero o le esplosioni, per esempio, sono interamente in 3D).

Il sonoro è stato implementato con mestiere, senza eccedere e senza scendere al di sotto dell'accettabile; solite frasi dei soldati, soliti rumori di esplosioni e cingoli e poco altro. Per lo meno, ci è stata risparmiata una qualche noiosa musichetta di sottofondo durante le missioni.

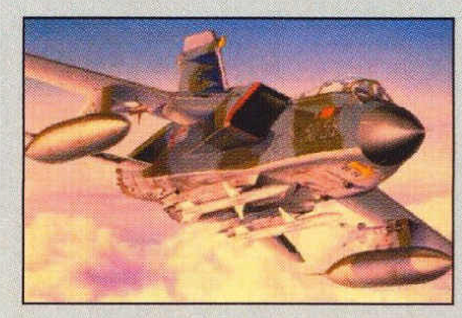
Codename: Panzers, come intuibile dal sottotitolo "Phase 1", non è che il primo gioco di quella che si prospetta essere una serie. Cosa possiamo dire in proposito? Che, come biglietto da visita, non c'è proprio male. Il risultato finale è un ottimo titolo, che riesce a coniugare una buona libertà d'azione con esigenze tattiche ragionevoli. Sarebbe stato migliore se i nemici avessero goduto di una intelligenza artificiale degna di questo nome, ma anche così merita appieno il voto che prende. Il timore è che i titoli successivi si rivelino eccessivamente simili a questo, scadendo in una sterile spirale di cloni... Ma è presto per fasciarci la testa, adesso godiamoci quello che abbiamo: non è poco.

▶ Affrontare dei fanti armati di fucili con dei carri armati non è il massimo della comodità, ma è un'impresa relativamente poco rischiosa.

Games machine Star player

VIDEOGIOCHI E SOLDATINI

Qualcuno ha detto che non di soli videogiochi vive l'uomo. Anzi, probabilmente non l'ha detto nessuno; fatto sta che è così. Devono averlo capito alla CDV quando hanno siglato un accordo con Italeri, azienda nostrana famosa nell'ambito della produzione di kit di modellismo militare e civile, affinché supportasse l'uscita di Codename: Panzers con una gamma di scatole di montaggio dedicate alla Seconda Guerra Mondiale (buona parte delle quali è stata offerta ai giornalisti intervenuti alla presentazione per la stampa, che hanno saccheggiato impietosamente l'espositore – sì, anch'io).



Fondata all'inizio degli anni '60 da due appassionati modellisti, Italeri è diventata un'azienda attiva sul mercato internazionale, che può vantare anche le licenze ufficiali di numerose case produttrici di auto, come Lamborghini, Mercedes Benz e Porsche, delle quali riproduce i veicoli. I suoi fondatori volevano inizialmente produrre dei kit di montaggio che potessero soddisfare le esigenze dei modellisti più esperti, che pretendevano una rigorosa attenzione al dettaglio; questo punto fermo è ancora oggi alla base della filosofia dell'azienda, che produce anche wargame storici in scatola (uno dei più recenti è Operation Overlord: Normandy 1944, uscito nel 2002, che ho prontamente fatto sparire dall'espositore per la stampa di cui sopra, battendo un'accanita concorrenza).

NOVITÀ
A SOLI
€ 2,90

IL SECONDO NUMERO IN EDICOLA DAL 24 SETTEMBRE

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

D-DAY

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La Seconda Guerra Mondiale è un terreno fertile per i videogiochi: scopri chi l'ha sfruttato su TGM Online!

SVILUPPATORE
Digital Reality

PUBLISHER
Monte Cristo Multimedia

DISTRIBUTORE
Atari

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Sottotitoli

PREZZO INDICATIVO
€ 29,90

SITO
www.digitalreality.hu

Nell'affollato panorama degli RTS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, fa il proprio ingresso anche la Digital Reality, con un titolo pesantemente incentrato sul lavoro di squadra. Riuscirà a contrastare i colossi del genere, sempre più agguerriti?

Lo so, lo so... Probabilmente non ne potete più di RTS nella Seconda Guerra Mondiale. Fortunatamente, quelli usciti ultimamente sono di buona qualità, e questo può mitigare il senso di già visto che si respira guardando certi giochi; fatto sta che questo D-Day, titolo ufficiale per la commemorazione dei sessant'anni dallo sbarco in Normandia, parte con la necessità di affrontare una concorrenza agguerrita.
Contrariamente a titoli di più ampio respiro, che prendono in esame più fasi della guerra, D-Day si occupa esclusivamente della parte riguardante il celebre sbarco dei marine. Questo non significa che giocherete solo il D-Day vero e proprio, ma semplicemente che tutte le vostre missioni (che si snodano su tre scenari principali) riguarderanno la fase immediatamente precedente quel momento, lo sbarco stesso e la successiva invasione degli Alleati. Sembra poco? Dal punto di vista dell'ambientazione lo è, ma guardiamo maggiormente alla sostanza.
D-Day sposa la recente moda degli RTS senza risorse da raccogliere: cominciate ogni missione con un certo numero di uomini e mezzi e non potete incrementarlo da voi, se non con truppe paracadutate, che non sono sempre disponibili. Tra un obiettivo e l'altro, è possibile che vi vengano spediti dei rinforzi, ma nemmeno questa è una costante. Dunque, anche D-Day è un titolo che vorrebbe nella strategia accurata il suo punto di forza. In realtà, come accade pratica-

IN D-DAY L'ELEMENTO STRATEGICO "CHIAVE" È RAPPRESENTATO DALLE COPERTURE: SPESSO, INFATTI, IL NEMICO SI NASCONDE IN TRINCEE O EDIFICI DI VARIA NATURA

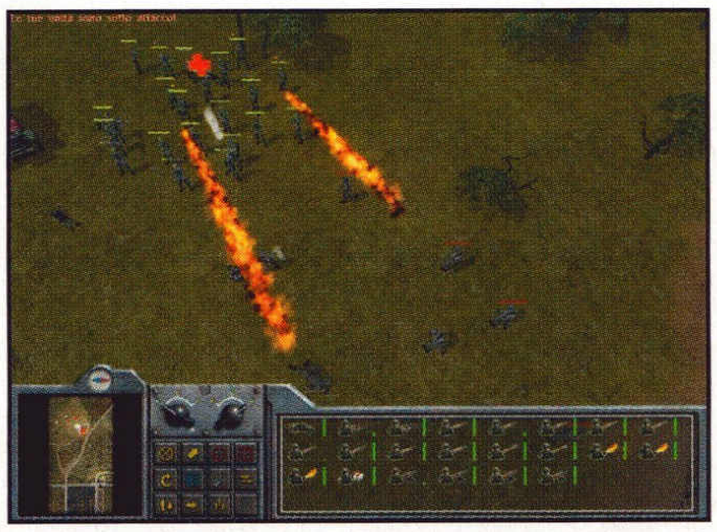
▲ Gli scontri urbani possono essere parecchio sanguinosi: è opportuno cercare le coperture migliori e sfruttare gli edifici a proprio vantaggio.

▲ Le missioni sono intervallate da una gran quantità di filmati d'epoca. Ci sono anche dei resoconti di reduci delle battaglie di allora.

BELLA GRAFICA, MA...

D-Day sfrutta l'esperienza fatta dalla Digital Reality con Afrika Korps vs Desert Rats non solo in termini strategici, ma anche dal punto di vista tecnico. Il motore grafico è, infatti, una versione riveduta e corretta di quello Walker 2 Engine che abbiamo già potuto vedere all'opera sul gioco succitato. Una versione decisamente migliore, che possiamo apprezzare nella grande quantità dei dettagli (è possibile zoomare a piacimento in tempo reale; anzi, è una delle possibilità più spettacolari) e nell'opulenza visiva delle texture. Non è però tutto oro quello che luccica: questa grafica tanto bella ha infatti un problema tutt'altro che secondario, essendo incompatibile con diversi tipi di schede. Al momento in cui scrivo, la situazione non è ben chiara: pare, infatti, che ci siano problemi presenti nel demo che non sono stati sistemati nella versione definitiva. Ufficialmente, il gioco supporta le schede video nVidia e ATi; può girare anche con le GeForce 2 e le ATi 7500. In pratica, sembra che si rifiuti di partire con schede grafiche antecedenti alla Radeon 8500 e alla GeForce 4; se anche se ne possiede una più recente, sono assolutamente indispensabili i driver aggiornati, o il problema persiste. È una situazione piuttosto spinosa, giacché pare non sia possibile stabilire dei criteri fissi: alcuni sono riusciti a fare partire il gioco anche con schede grafiche più vecchie (aggiornando i driver, ovviamente), mentre altri hanno addirittura avuto problemi con il firewall (anche quando non giocavano online). Al momento in cui scrivo, la situazione è questa: possiamo solo sperare che, per quando l'articolo sarà pubblicato, alla Digital Reality abbiano risolto il problema in qualche modo...

D-DAY PROPONE UNA GRAFICA MOLTO BEN FATTA, CHE SI AVVALE DI UN NOTEVOLE LIVELLO DI DETTAGLIO DELLE TEXTURE E DI ANIMAZIONI DECISAMENTE CONVINCENTI



▲ **Ammirate la potenza dei lanciafiamme! Sono particolarmente utili per stanare dalle trincee i soldati restii allo scontro diretto.**

mente in tutti i giochi di questo tipo (a eccezione di Blitzkrieg, che però, proprio per questo, è un po' troppo restrittivo), c'è il trucco. In D-Day l'elemento strategico sono le coperture: spesso il nemico si nasconde in trincee o edifici (case, bunker e cose del genere) ed è necessario snidarlo con i mezzi opportuni e con un lavoro di squadra ben congegnato. Esempio tipo: mandate i lanciafiamme per fare uscire i soldati avversari dalla trincea e poi fate avanzare i fucilieri per finirli. Questo funziona anche per i carri armati: bisogna prima abbattere le fortificazioni e poi fare avvicinare i mezzi corazzati, altrimenti vulnerabili al fuoco da posizione favorevole. Alla lunga, però, questo modello strategico diventa prevedibile. Il nemico si nasconde? OK, allora, vediamo quale tipo di uomo o mezzo nel mio seguito può farlo uscire allo scoperto... Ripeto, quello della strategia "meccanica" è un problema che si presenta nella stragrande maggioranza degli RTS "resourceless", ci resta solo da vedere chi saprà superarlo pur mantenendo una completa libertà d'azione (va detto che Codename: Panzers ci va vicino... chissà, magari il seguito...). Certo, andare allo sbaraglio in D-Day è un suicidio; secondo alcuni, questo è sufficiente per parlare di sopraffina implementazione della componente strategica. E io che posso farci?
Però, se avete dato una sbirciata al voto, avrete visto che comunque il gioco merita. E merita perché, per "piaciona" che possa essere, la sua componente strategica è divertente. Perché le situazioni, pur rientrando in canovacci piuttosto rigidi, sono abbastanza varie da farvene dimenticare. A questo possiamo aggiungere una grafica molto ben fatta, che si avvale di un notevole livello di dettaglio delle texture e di animazioni decisamente convincenti, senza contare l'atmosfera ricreata dai numerosi filmati d'epoca.
Il problema di D-Day non sta tanto in difetti suoi (che poi sono gli stessi di molti "colleghi", quindi...), quanto piuttosto in una concorrenza parecchio agguerrita. Certo, un appassionato del genere non dovrebbe lasciarselo sfuggire, ma un giocatore di RTS "generico" avrà già speso il proprio budget mensile in Codename: Panzers. Peccato: se fosse uscito qualche mese fa anche da noi (originariamente è stato rilasciato il 6 giugno; vi ricorda niente questa data?), avrebbe probabilmente strappato un voto più alto.

◀ **Gli assalti alle trincee possono essere uno sterminio, se non li pianificate adeguatamente. Dovete avere una potenza militare soverchiante o dei mezzi adeguati.**

COMMENTO

Confesso di essere un po' perplesso. Benché abbia letto diversi pareri molto positivi su questo titolo, non riesco a condividerli appieno. Intendiamoci, D-Day è un buon gioco, su questo non ci piove... Solo, non vedo cosa possa indurre all'acquisto chi già possiede Blitzkrieg e pensa di comprare Panzers. Ottima la grafica, che arriva a ricreare persino il movimento di alcune piante sul terreno e che si avvale di texture decisamente convincenti e di un alto livello di dettaglio. Meritano menzione anche le animazioni dei soldati, davvero ben fatte. Di fatto, ha l'unico problema di essere parecchio pesante, quindi armatevi di un processore potente e di parecchia RAM (è uscita una patch che diminuisce l'impatto di questo problema, ma non lo supera definitivamente). La strategia richiesta dal gioco è indubbiamente un elemento a favore: pur rientrando nella categoria della tattica "piaciona" (cioè quella che richiede una pianificazione complessa in apparenza ma è di fatto piuttosto meccanica), fa il proprio dovere e rende il gioco divertente. Nel complesso, dunque, ci troviamo di fronte un prodotto ben pensato e confezionato, che, se fosse uscito in un altro periodo, avrebbe certamente conquistato un palco più ampio. È però anche vero che, rispetto alla concorrenza, ha ben poco di particolarmente elaborato e che l'uscita questo mese di un titolo più valido e di più ampio respiro come Panzers rischia di mettere D-Day in secondo piano.
Decisamente un buon gioco, quindi, ma gli appassionati di RTS potrebbero non essere disposti a fare anche questo sacrificio economico, viste le alternative. Se però vi avanzassero un po' di soldi, un pensierino fatecelo...

HARDWARE

La configurazione minima prevede un processore da 1 GHz supportato da 256 MB di RAM e 64 MB su scheda video. Sono però consigliati un processore da 1,4 GHz e 512 MB. Se volete la mia opinione, credo che la grafica sia troppo pesante per permettere di giocare decentemente senza i 512 MB. Date comunque un'occhiata al box per le controindicazioni.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

75

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Appassionati d'avventure grafiche, correte su TGM Online. C'è un gustoso forum che vi aspetta!

SVILUPPATORE
Buka Entertainment

PUBLISHER
Microforum

DISTRIBUTORE
Microforum

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO INDICATIVO
€ 4,90

SITO
www.buka.com/

REVIEW

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

MIDNIGHT NOWHERE

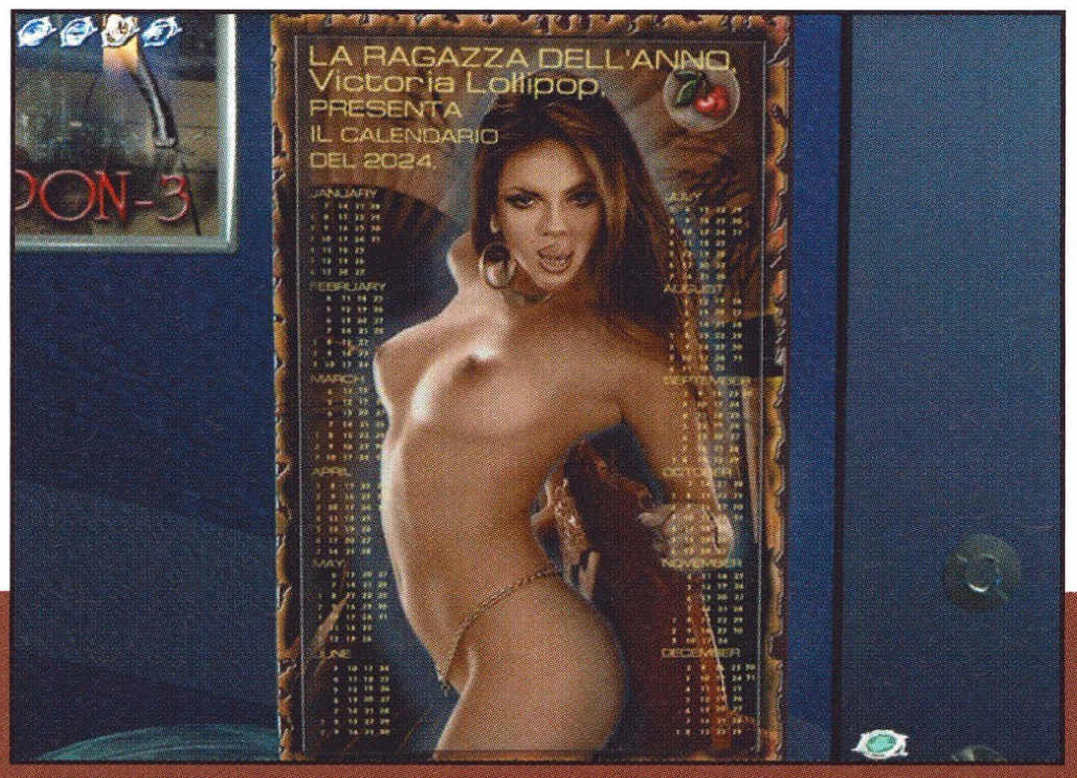
**"Papà, papà, perché la mamma è così pallida?" "Taci e scava!"
Se questo genere di umorismo vi infastidisce, non leggete la recensione che segue. Perché l'avventura di cui stiamo parlando ha l'humour più nero che si sia mai visto in un videogioco!**

Immaginiamo di svegliarci sul lettino di un obitorio. Attorno a noi, nel freddo che dovrebbe consentire la conservazione dei cadaveri, ci sono solo altri corpi senza vita, apparecchiature macchiate di sangue, strumenti malfunzionanti, a volte visibilmente distrutti dalla furia di qualche pazzoide, che magari si è avventato su di loro senza apparente motivo, come in preda a un raptus. Ebbene, il protagonista di Midnight Nowhere si sveglia proprio in quelle condizioni, e per giunta con un'antipatica amnesia che gli impedisce di ricordare chi è, cos'è successo, come mai è lì e, soprattutto, per quale assurdo motivo è stato dato per morto e chiuso in un sacco. Sarà proprio dare una risposta a queste domande lo scopo del gioco, che vi porterà a indagare in un'atmosfera da incubo, spezzata solamente dalle sagaci battute del nostro alter ego e da dozzine di piccole trovate inserite qua e là dai programmatori. Ma andiamo con ordine...

CLICCA CHE TI PASSA

Midnight Nowhere è un'avventura grafica di stampo classico, con un'interfaccia "punta e clicca" leggermente più complessa del solito. Normalmente, saremmo abituati al classico puntatore che si sposta con il mouse e che cambia forma in prossimità di un "hot spot", ovvero di un oggetto o un particolare della scena con cui si può interagire, ma in questo caso il discorso regge soltanto parzialmente. In alto a sinistra, infatti, ci sono quattro icone che consentono rispettivamente di osservare, dialogare, afferrare gli oggetti o usarli in qualche

CLAUSTROFOBICO E DECADENTE, L'OSPEDALE IN CUI CI RITROVIAMO SEMBRA ESSERE STATO UN COVO DI PAZZI ISTERICI



▲ Qua e là per il gioco fanno capolino delle simpatiche pulzelle desnude. A volte, completamente desnude!

▲ Lo specchio riflette correttamente la nostra immagine. Segno che il 3D non è lì solo per finta...

maniera. La scelta di una di queste icone va fatta a monte, e influenza l'apparizione degli hot spot: se, per esempio, sullo schermo c'è un oggetto da raccogliere, ma in alto avremo cliccato su "usare", il puntatore del mouse potrebbe ignorare del tutto l'oggetto, come se con esso non si potesse proprio interagire. Questo tipo di impostazione può essere recepito come un'inutile complicazione dal popolo degli avventurieri, ma osservando la cosa da un altro punto di vista, obbliga il giocatore a un approccio più ragionato con gli enigmi, o per lo meno contribuisce a limitare un atteggiamento del tipo "clicco ovunque capiti, qualcosa succederà": semmai si dovesse arrivare a questo per disperazione, ci toccherà farlo per ben quattro volte.

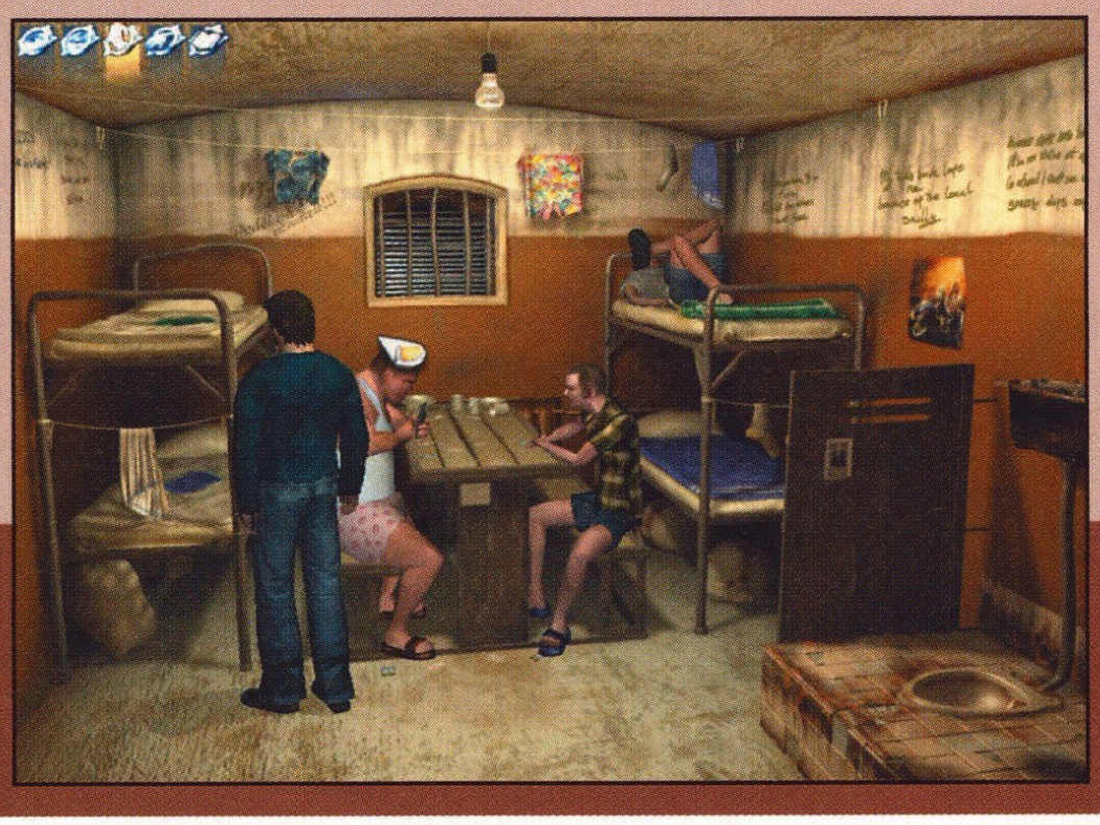
SLAUGHTER HOSPITAL

La primissima cosa che colpisce, di questo gioco, è il fascino straordinario dell'ambientazione. Claustrofobico e decadente, l'ospedale in cui ci ritroviamo sembra essere stato un covo di pazzi isterici. Tanto i medici, quanto le infermiere, gli sporadici pazienti e il personale della sicurezza sono stati assassinati, per altro in modi barbari, e girando per le stanze imbrattate di sangue ci imbatteremo spesso nei loro cadaveri. Lungo i corridoi e negli armadietti possiamo trovare di tutto, dai giocattoli erotici delle infermiere (!) ai libri futili del primario, passando per poster, volantini e riviste assolutamente fuori di testa, caratterizzati da un pizzico di erotismo e da tanto, tanto umorismo cinico. L'atmosfera tetra viene spesso rotta da queste piccole trovate, che si possono apprezzare o meno a seconda dei gusti. Inutile dire che a me sono piaciute. Le concessioni al nudo non stonano affatto. Ciò che in altri ambiti avrebbe costituito una forzatura, in Midnight Nowhere contribuisce attivamente a dare un senso di surreale squallore a ciò che ci circonda. Insomma, c'è una sorta di equilibrio cosmico destinato ad affascinare il giocatore. Fascino che perdura anche nelle locazioni successive all'ospedale, di cui ovviamente non vi diciamo nulla per non rovinarvi la sorpresa.

TECNICAMENTE PARLANDO...

Giocando a Midnight Nowhere si ha l'impressione che gli enigmi, strutturati mediamente bene, a volte siano un po' troppo cervellotici. Perdonateci il piccolo spoiler, ma è davvero improbabile che una penna, raccolta in uno studio, una volta osservata attentamente possa diventare una chiave. Eppure, se non ci si fa venire in mente di esaminare quel piccolo oggetto, si rischia di rimanere bloccati per colpa di una porta che non si vuole aprire. La grafica, nonostante la risoluzione fissa di 800x600 punti (ma perché? Costava tanto mettere un'opzione per arrivare almeno a 1024x768?), è disegnata piuttosto bene ed è ricca di dettagli, e il livello della traduzione in Italiano è sorprendentemente approfondito: tutti i sottotitoli, tutte le scritte sui muri (anche quelle disegnate), tutti i minimi particolari sono tradotti nella nostra lingua, il che lascia davvero sorpresi, se pensiamo che questo gioco viene venduto a meno di una vecchia banconota da diecimila lire. Tutto bene, dunque? Purtroppo no.

Il problema principale di Midnight Nowhere è rappresentato proprio dagli hot spot. Modalità d'uso dell'interfaccia a parte, su cui si può opinare, il vero limite di questo gioco è il cosiddetto 'pixel hunt', ovvero la ricerca spasmodica del pixel giusto su cui cliccare. I cadaveri spesso presentano microtasche seminascoste, nelle quali è possibile trovare un indizio o un oggetto indispensabile per soluzione del gioco. Per cui ci tocca metterci a tastare dappertutto (dopo aver selezionato l'icona "prendi", ovviamente), e spesso bisogna farlo più volte perché a una prima passata il motore del gioco non se n'è accorto. Poi c'è da fare un discorso sugli indizi: normalmente le avventure tendono a rimarcare gli indizi importanti. Per esempio, di fronte a una targhetta, il nostro eroe può uscirsene con un commento del tipo "oh, questa informazione potrebbe tornarmi utile". Qui, al contrario, gli indizi si perdono nel decoro delle locazioni, apparendo futilmente estetici e difficilissimi da individuare. Peccato che notarli sia indispensabile per proseguire. Tanto per citarne uno: in una stanza ci ritroviamo con un terminale di fronte a noi, che ci chiede una password. Quale sarà mai? Non è scritta da nessuna parte. Non ci sono informazioni che possono suggerircela, ma in compenso sul tavolo c'è una statuetta a forma di sirena, sul muro c'è un quadro con due sirene, e in generale si capisce che l'utente doveva essere un grande fan delle sirene. E quale potrebbe essere la password di un amante delle sirene? Fatte queste eccezioni, Midnight Nowhere resta un'intrigante avventura grafica, il cui umorismo nero, però, potrebbe infastidire qualcuno.



◄ Questa cella è il primo luogo dove avremo la possibilità di scambiare due chiacchiere con qualcuno. Poche, però.

COMMENTO

Midnight Nowhere è, in una parola, un gioco affascinante. Come avventura grafica è strutturata piuttosto bene, e si vede che gli autori hanno una certa esperienza in materia (sono gli stessi di Jazz'n'Faust, sempre pubblicata in Italia da Microforum, un'originale avventura piratesca capace di essere del tutto diversa, a seconda del personaggio che si interpretava). Peccato che la triste pratica del pixel hunt (spiegata nel corso della recensione) e la poca riconoscibilità degli indizi tendano a frustrare il giocatore che, prima o poi, si vedrà costretto a leggere una soluzione per poter proseguire. In compenso, chi ama le avventure difficili resterà piacevolmente sorpreso da alcuni enigmi di questo gioco, acutamente complicati. Va inoltre segnalato un problema con alcune schede video nVidia, che compromette la normale visualizzazione del personaggio principale (ma che dovrebbe rientrare con una versione più recente dei driver – o al massimo una patch), mentre il resto della realizzazione fa sicuramente il suo dovere: la grafica è piuttosto curata (anche se un po' altalenante in certe situazioni), l'umorismo non manca e il sonoro è del tutto funzionale. Anche la traduzione è buona, sebbene il doppiaggio appaia poco ispirato, ma del resto da un gioco che costa meno di cinque euro non possiamo davvero pretendere di più. Bel colpo, Microforum!

HARDWARE

Per giocare serve un processore a 500 MHz con una scheda video compatibile con le librerie DirectX 8.1 e dotata di 16 MB di memoria. Servono poi 64 MB di RAM (128 con XP), 1 GB di spazio sul disco fisso e un sistema operativo Windows 98, ME, 2000 o XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

76

TROPICO
PARADISE ISLAND

A SOLI €4.50!

SE HAI PERSO L'USCITA CON LE NOSTRE RIVISTE NON DISPERARE C'È PC ACTION GAME

TROPICO Paradise Island

VIDEOGIOCO A € 4.50

Metti alla prova le tue capacità gestionali: diventa presidente di un'isola tropicale

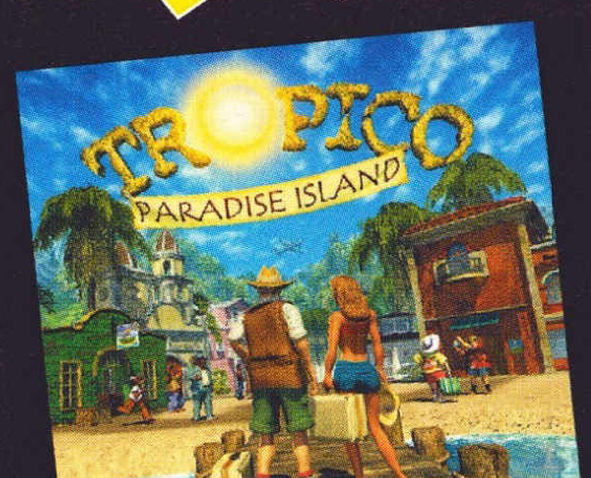
2 CD ROM TUTTO IN ITALIANO

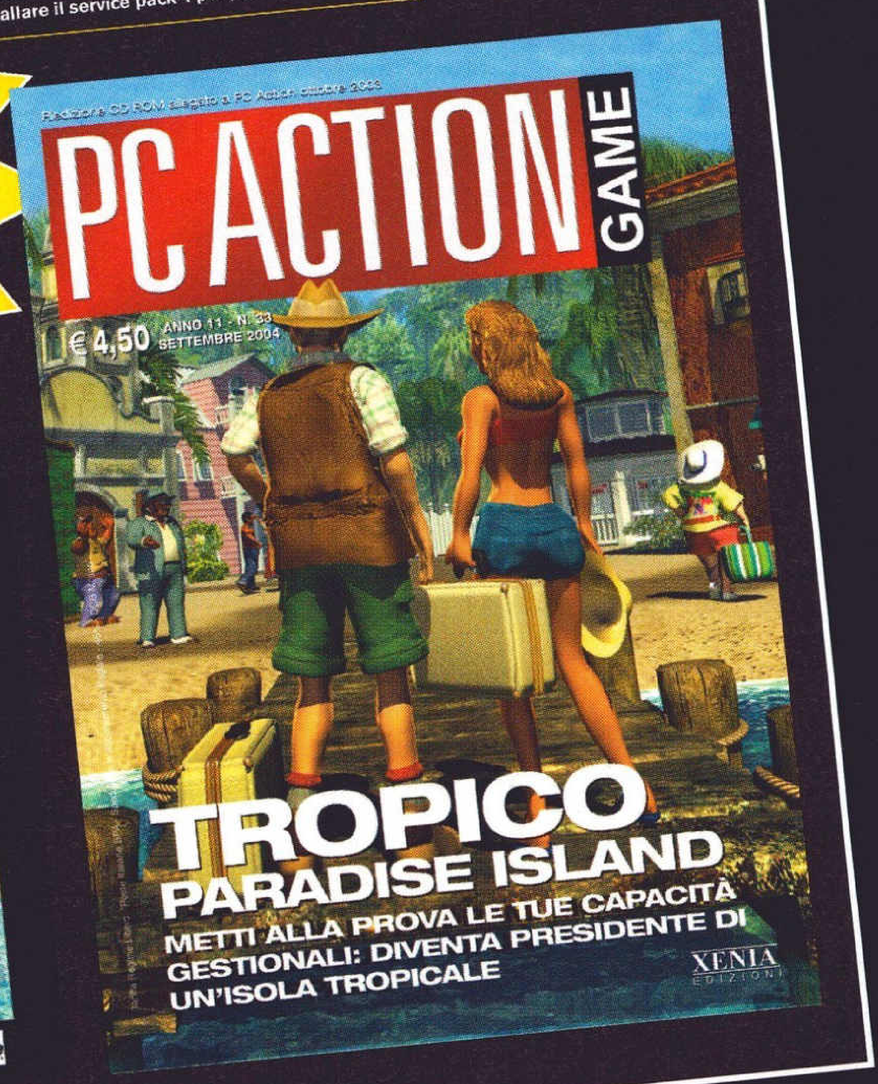
REQUISITI DI SISTEMA
Per giocare a Tropico Paradise Island occorre un processore a 200 MHz, 32 MB di RAM, (64 con Windows 2000/XP), una scheda video con almeno 4 MB di memoria, 850 MB di spazio libero sul disco fisso. Gli utenti di Windows NT dovranno installare il service pack 4 per poter giocare.

XENIA EDIZIONI

ISSN 1594-2406

A SOLI €4.50 UN FANTASTICO VIDEOGIOCO PER PC





IN EDICOLA DAL 1 OTTOBRE

CADUTI NELLA RETE!

SHEVA

241 PROPOSTE DI MATRIMONIO

NELL'ULTIMA SETTIMANA

KEISER TODESCHINI

101 PROPOSTE DI BAN ACCORDATE

NEGLI ULTIMI 3 GIORNI

METTITI IN EVIDENZA SU TGM ONLINE E DIVENTA TESTIMONIAL DELLA PIÙ GRANDE COMUNITÀ VIDEOLUDICA DELLA RETE!

www.tgmonline.it TGM ONLINE

La tua rivista di cinema e televisione è arrivata!

010 Euro 4,50 Ottobre 2004

I **fenomeni** di **culto** del **piccolo** e del **grande schermo**

XENIA EDIZIONI

CULT Fiction

Rivista Cult Fiction Mese Ottobre 2004 Numero 10 Anno 2 Tariffa Regime Libero: "Poste Italiane SPA - Spedizione in Abbonamento Postale - 45% - DCB Milano"

Spotlight — Quando sul set, la protagonista è... la **Morte!**

Portfolio — **Will Smith:** da Principe di Bel Air a divo di Hollywood

IO, ROBOT

Sui nostri schermi la fantascienza d'autore di Isaac Asimov

✪ La Foresta dei Coltelli Volanti ✪ Hellboy ✪ The Bourne Supremacy ✪ The Village ✪ Collateral ✪ Streghe

✪ Mutant X ✪ Old Boy ✪ Agenti Segreti ✪ 5ive Days to Midnight

TOP SECRET In anteprima le trame di ottobre di CSI Miami, Streghe, E.R.,

9 771724 274008 40010

Il N° 10 in edicola dal 23 settembre

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Bentrovati, cari lettori! Questo mese ci occupiamo di un titolo di guida che, purtroppo, non riesce nell'intento di raggiungere i suoi illustri ispiratori. Bisogna sempre ricordarsi, infatti, che anche nelle cosiddette linee economiche si nascondono dei prodotti poco validi. Certo, se avete una manciata di euro da investire e volete provare a sfrecciare per Londra a folli velocità potete farlo, ma non dite che non vi avevamo avvisato...
Buona lettura,

LONDON RACER

TITOLO
London Racer
PUBLISHER
Empire
COLLANA
Xplosiv
PREZZO
€ 9.90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium 166 MHz – RAM: 16 MB – Scheda Video: 8 MB – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

I titoli di guida arcade ambientati in città più o meno famose hanno sempre riscosso un certo successo, facendo leva sul desiderio inconscio di molti di noi di scorrazzare a velocità folli per le strade più belle e trafficate del mondo, in barba alla municipale e agli autovelox. Nel corso degli anni abbiamo assistito a numerosi tentativi d'imitazione più o meno riusciti dei vari Need for Speed e Midtown Madness, sovrani indiscussi del genere. London Racer, titolo della software house olandese Davilex, pubblicato secoli fa su PSOne e in seguito su PC, rientra purtroppo nella categoria "cloni non riusciti", minato com'è da gravi lacune in tutti i settori. Tra Londra e Oxford guideremo dieci automobili ispirate a modelli reali, compresa la leggendaria Mini, impegnandoci in numerose gare di velocità contro la polizia e altri "piloti". Ogni vittoria ci permetterà di guadagnare denaro col quale acquistare auto sempre più potenti. Peccato che una volta completata la trafila delle piste a disposizione non ci resti altro da fare che... ricominciare da capo, a testimonianza di un'offerta davvero modesta, ulteriormente penalizzata da un modello di guida piatto e poco divertente. Il modello di guida sposa la filosofia arcade, come del resto era logico attendersi da un prodotto di questo tipo. Il sistema di controllo, essenziale come da programma, lascia un po' perplessi in materia di "risposta ai comandi". In altre parole, capiterà in diverse situazioni di avere la sensazione che la macchina faccia di tutto fuorché quello che le si chiede. Passando al reparto "tecnico", va sottolineata l'inadeguatezza del reparto grafico, già pesantemente criticato ai tempi della prima pubblicazione del gioco. Per ciò che concerne il motore, possiamo dire che gli ambienti risentono di un fastidioso fenomeno di pop up anche a distanze tutto sommato ravvicinate e le tanto decantate strade londinesi sono solo la bruttissima copia senz'anima della realtà, prive di dettagli e, soprattutto, semideserte, alla faccia del traffico cittadino. Insomma, è la Londra che i londinesi vorrebbero avere quando sono incolonnati... Le auto, dal canto loro, mostrano un netto deficit di poligoni, carenza che si palesa in modelli squadrati e tozzi.
Insomma, pare proprio non esserci nulla di buono in London Racer, a esclusione del prezzo contenutissimo. A ben vedere, però, esistono oggi nella stessa fascia economica prodotti decisamente più validi. Pollice giù.

Dario Ronzoni

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
IL CATALOGO ONLINE CON OLTRE 3000 ARTICOLI PER TUTTE LE CONSOLLE
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT
BLACK BOX Games
a CASTELFIORENTINO (FI)
tel. 0571684774 fax 0571628989
PUOI RICHIEDERE I PRODOTTI DEL CATALOGO ANCHE PRESSO I SEGUENTI NEGOZI: (I prezzi applicati a negozio, possono variare da quelli online a discrezione dei titolari)
PUNTO SOFT via del Commercio 21 Poggibonsi (Si)
PLAYPLANET via Dante 26 Follonica (Gr)

Daniele "Wergio" Vergìni talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

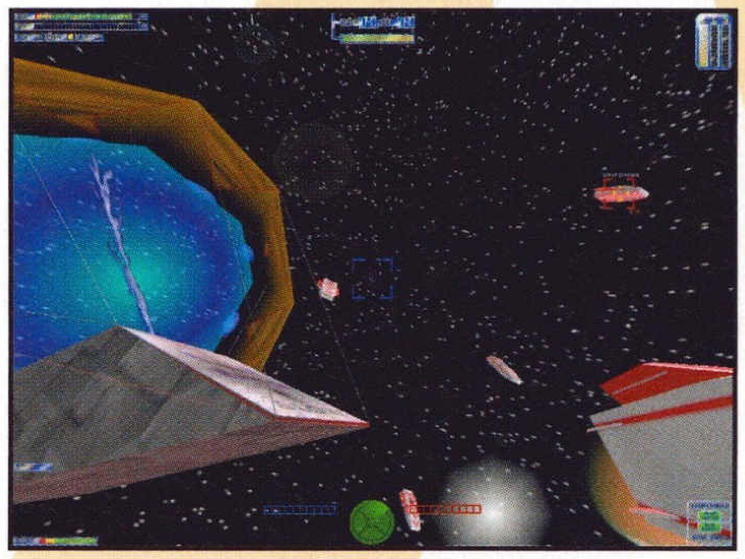
SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Salve, ci avviciniamo all'autunno e come previsto la mia casella è "invasa" da numerose vostre creazioni, perciò non mi dilungo oltre e lascio la parola alle recensioni!

TALENT SCOUT — A Future life



Il gioco inviatoci da Luigi "Liu" Bavaro di GiGiSoftware's Team (http://www.gigisoftware.3000.it) mi ha lasciato piacevolmente impressionato, si tratta di un simulatore di avventure spaziali, realizzato interamente in C++ sfruttando le DirectX 8.1, che ci mette alla guida di un'astronave nei panni di un giovane mercenario in cerca di fortuna. Già a una prima occhiata è evidente che ci troviamo di fronte a un lavoro molto ambizioso, il cui fine è realizzare un gioco il più possibile vicino ai titoli commerciali attualmente esistenti. Sarà riuscito Luigi nel suo intento? Scopriamolo assieme! Partiamo dal manuale di gioco, realizzato con cura davvero encomiabile, oserei dire più dettagliato addirittura di alcuni giochi commerciali!!! Mi raccomando leggetelo tutto se volete comprendere a pieno il gioco! Davvero ottima anche la varietà di astronavi disponibili e la cura nei dettagli delle numerosissime armi ed espansioni disponibili! I modelli (e soprattutto le texture) risultano invece ancora un po' amatoriali... attestandosi comunque su un livello sufficiente e, considerando che Liu è più che altro un programmatore, non posso che complimentarmi! Le similitudini che possiamo riscontrare con altri titoli simili sono le seguenti: X-Wing per gestione dell'energia (motori/scudi/laser), la serie Wing Commander per le sessioni di combattimento, ottime, ma forse un po' troppo difficili... Privateer per le missioni di trasporto pacchetti speciali, di scorta, ecc; X - Beyond the Frontier, per la modalità di attracco alle stazioni spaziali che alla lunga può diventare veramente noiosa... La storia di fondo su cui si basa il gioco è stata sufficientemente curata e si basa sulla rivalità fra 3 gruppi identificabili come il regime, la resistenza e i pirati; sono presenti numerosi dialoghi (non interattivi) e divertenti intermezzi, ma devo ammettere che manca un po' del fascino tipico di altri titoli simili. Da segnalare infine un vistoso bug grafico che riguarda le immagini di galassie e altri "corpi stellari", che appaiono come fotografie rettangolari "appiccicate" sullo sfondo, in ogni caso dovrebbe essere di facile soluzione quindi tutto sommato non lo ritengo molto grave! Passando alle conclusioni mi sento di dire che nonostante alcuni lievi difetti AFL è sicuramente un piccolo capolavoro, soprattutto considerando che è l'opera di una singola persona! Penso che tutti i problemi riscontrati siano di soluzione abbastanza semplice e sono quindi molto ottimista per il futuro di questo gioco il cui unico vero difetto è forse l'estrema lentezza che accompagna un po' tutte le sue fasi... Ma questa è probabilmente una pecca di molti simulatori di avventure spaziali! Prima di concludere vi segnalo la presenza sul DVD, oltre al gioco, di una patch che risolve alcuni problemi fra cui l'impossibilità di avviare AFL senza aver collegato al PC periferiche di gioco, buon divertimento!

Daniele Vergìni (wergio@gameprog.it)

86

TALENT SCOUT — Secret Agent

Il nuovo gioco della VCX Entertainment (http://vcxentertain.altervista.org) ci mette nei panni di Barry, un semplice cittadino che si è fatto reclutare da un pericoloso boss, che amorevolmente gli assegnerà missioni sempre più ardite (ma pur sempre riconducibili al profondo concetto di "prendi il bottino e scappa"). Il gioco, realizzato con The Games Factory, presenta una grafica molto piacevole e curata, così come il sonoro: le musiche non sono originali, ma sono ben scelte; buoni gli effetti sonori (tra cui suoni d'ambiente molto d'atmosfera, sebbene risultino il più delle volte coperti dai midi del gioco). Molto bella l'ambientazione notturna, resa decisamente bene. Secret Agent è piuttosto semplice tecnicamente: il movimento del protagonista è quello predefinito di TGF nudo e crudo e purtroppo la cosa si fa sentire nei passaggi più stretti, dove può capitare di rimanere incastrati per qualche secondo. Il gioco offre nove livelli e una discreta longevità. E' un titolo curato e piuttosto originale nella dinamica, ma purtroppo funestato da un paio di problemi che rischiano di frustrare il giocatore e minarne la voglia di andare avanti. Il primo grosso problema sta nel comportamento "schizzato" delle torce delle guardie nei corridoi stretti (molto numerosi soprattutto nei primi livelli), derivante dal fatto che le guardie sono semplici "palle rimbalzanti" leggermente camuffate. Ciò rende il gioco piuttosto frustrante alle prime battute, dove capita fin troppo spesso di essere visti per puro caso. Qualora si riesca, però, a superare l'impatto iniziale e a prendere un po' la mano con i rimbalzi delle guardie, il gioco si lascia giocare e regala le sue soddisfazioni. Il secondo problema risiede nei fin troppi momenti morti del gioco. Lunghe attese (a volte infinite) passati ad aspettare che quel poliziotto rimbalzi finalmente via da quello stretto corridoio dove dobbiamo passare per forza (e i passaggi alternativi non abbondano). In definitiva un gioco divertente e originale, discretamente impegnativo, con grafica molto ben fatta e realizzata con stile. Peccato per alcuni errori di inesperienza, ma siamo convinti che gli autori ne faranno tesoro. Non sarebbe male, ad esempio, un seguito che ne valorizzi l'elemento "stealth", magari con diversi gadget da utilizzare (ad esempio per distrarre l'attenzione guardie), con missioni più varie, percorsi alternativi & zone segrete. Io la butto là...

SnakeSoft (snakesoft@gameprog.it)

65

FLATOUT

SETTEMBRE 2004:
PREPARATEVI A SPACCARE TUTTO.

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LEADER

BUGBEAR ENTERTAINMENT

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF diffusion

EMPIRE INTERACTIVE

FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Développé par Bugbear Entertainment. Software Technology © 2004 Bugbear Entertainment. Tous droits réservés. Le logo Bugbear Entertainment est une marque déposée de Bugbear Entertainment Ltd. /Europe et/ou dans d'autres pays. Le logo PlayStation ® 2 est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays et sont utilisés avec la permission de Microsoft.

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

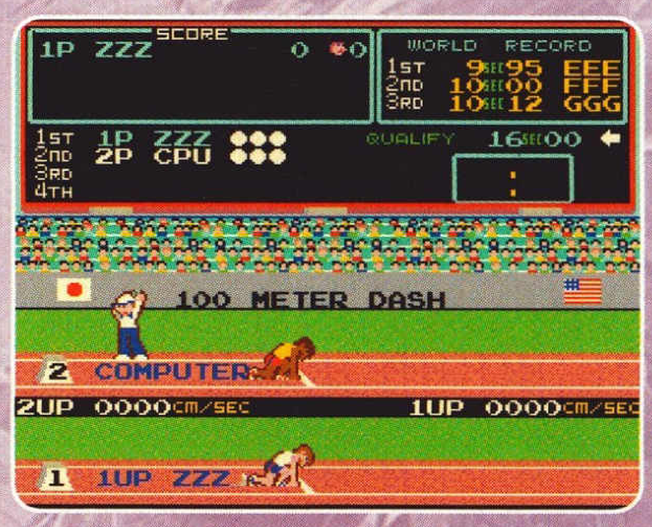
Bentrovati, cari lettori! Questo mese i riflettori del Focus si spostano sugli sportivi multievento, in onore delle Olimpiadi, mentre per le recensioni troviamo due giochi da vedere per motivi diversi. Bloody Roar 2 è proprio un bel titolo, mentre Atzec Tomb ha un illustre papà... Buona lettura.

FOCUS

FOCUS: LE OLIMPIADI E I VIDEOGIOCHI

Mentre scrivo le Olimpiadi di Atene sono in pieno svolgimento e stanno regalando all'Italia discrete soddisfazioni; anche in ambito videoludico il cimento olimpico ha sempre stimolato programmatori e sviluppatori e fin dai primordi sono fioccati giochi a tema. La nostra rassegna non può che cominciare da Track and Field, mitico multievento arcade della Konami targato 1984: impegnati in una serie di discipline olimpiche e atletiche dovevamo condurre l'atleta da noi comandato a laurearsi campione assoluto. Per riuscirci era necessario muovere il più rapidamente possibile il joystick a destra e sinistra e premere all'occorrenza (leggi al momento di un salto o di un lancio) il pulsante cercando di imprimere al salto e al lancio stessi una gradazione ottimale.

Questo stile di gioco fu ripreso poi da tutta una serie di prodotti che seguirono T&F: era nato un sottogenere. Nel 1985 la Konami stessa ne pubblicò il seguito, Hyper Sports, comprendente nuove prove non atletiche come il tiro al piattello e con l'arco. Nel frattempo la californiana Epyx cercava di sfruttare il crescente successo del neonato filone pubblicando sui principali 8 bit (C64, Spectrum, Amstrad) una serie di prodotti basati anch'essi sul concetto di multievento; tra questi non si possono non citare i mitici Summer Games (dedicato alle olimpiadi estive) e Winter Games (invernali), che ebbero anche un seguito. Naturalmente non mancarono le trasposizioni casalinghe dei prodotti Konami che spopolavano in sala.



In occasione delle olimpiadi di Seoul, nel 1988, la casa giapponese riprovò il colpo pubblicando una sorta di evoluzione di Track and Field, '88 Games. La tiepida accoglienza che il pubblico riservò al prodotto (finì presto nel dimenticatoio) sottolineava come l'epoca d'oro dei multievento sportivi stesse volgendo al termine. Un po' di linfa il genere la ricavò dalla trasposizione dei classici Konami per Nintendo 8 bit, Amiga e Super Nintendo che videro la luce in quegli anni, ma l'eccessiva semplicità dello schema di gioco, unita a un sistema di controllo forse troppo "fisico" (non tutti trovavano gradevole scuotere un joystick come forsennati per minuti interi) tolsero progressivamente consensi ai simulatori olimpici.

Dopo un lungo periodo di black out assistiamo a una rinascita del filone in epoca moderna; un sistema di controllo leggermente più razionale ha rilanciato i multievento sportivi. Riproposizioni moderne dei vecchi classici hanno visto la luce su PC e Playstation tra la fine degli anni '90 e l'inizio del 2000, suscitando l'entusiasmo dei nostalgici; tra i migliori ricordiamo Sidney 2000 e Salt Lake City 2002, dedicati rispettivamente ai giochi estivi ed invernali.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

AZTEC TOMB PT. 1

SOFTWARE HOUSE: Alligata
PIATTAFORMA: Commodore 64
EMULATORI RICHIESTI: Vice

Nei primi anni '80 furoreggiarono sul piccolo 8bit di casa Commodore decine e decine di avventure testuali con un interfaccia minima (verbo + oggetto, altro che LucasArts!); il passo successivo dell'evoluzione ludico-avventuriera fu la comparsa di immagini esplicative di qualità via via superiore. Aztec Tomb (di cui è reperibile anche una versione tradotta in italiano) non ha certo una grafica eccelsa, anzi: i disegni sono tutti realizzati con il set dei caratteri del C64, ottenendo così un risultato penoso. Dell'interfaccia ho già detto, se aggiungiamo poi che le descrizioni delle locazioni sono quasi inesistenti e i puzzle alquanto farlocchi, il quadro complessivo che ne risulta è tutt'altro che incoraggiante: il gioco inoltre finisce sul più bello proprio all'ingresso della tomba azteca (era prevista una seconda parte che per quanto se ne sa non è mai stata pubblicata) e il tutto è programmato in BASIC. Vien da pensare che il programmatore sia uno che poco ha a che fare con il mondo videoludico... e, invece, si tratta di Anthony "Ratt" Crowther, lo stesso che firmerà poi tanti piccoli classici, tra cui lo sparatutto più originale mai uscito per Commodore: Phobia.

Vasco "Vaz" Serafini (mrvaz@inwind.it)

BLOODY ROAR 2

SOFTWARE HOUSE: Eighting/Raizing per Hudson Soft.
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Bloody Roar era un gioco molto originale, divertente e accessibile ma non privo di pecche, specialmente in termini di character design. Migliorando questo aspetto, cambiando il motore grafico, aggiungendo qualche novità, Bloody Roar 2 è un seguito decisamente più che riuscito. I personaggi sono molto più belli da vedere, così come le loro mosse speciali malgrado l'assenza delle scie multicolore viste nel primo episodio. Tutto questo però a discapito dei fondali, meno ispirati e molto più anonimi. Ottimo, comunque, l'espediente di dissolvenza in wire-frame per garantire effetti speciali più spettacolari durante le super mosse. Eh, già: anche Bloody Roar si piega alla moda del tempo, introducendo mosse super speciali e visivamente impressionanti da eseguire durante la fase "bestiale". Il sistema di controllo è rimasto pressoché invariato, a eccezione dell'aggiunta del tasto per la parata. Purtroppo, sono rimasti anche alcuni dei difetti principali dell'intera serie: la presenza di pochi personaggi e il fatto che per vincere non serva una tattica precisa ma si possa smanettare senza criterio e finire il gioco. Bloody Roar 2, comunque, è un gioco molto divertente e spettacolare che non vi farà mancare momenti di grande soddisfazione.

Pave (pave25@hotmail.com)

DOWNLOAD

I GRANDI SUCCESSI SUL TUO CELLULARE!

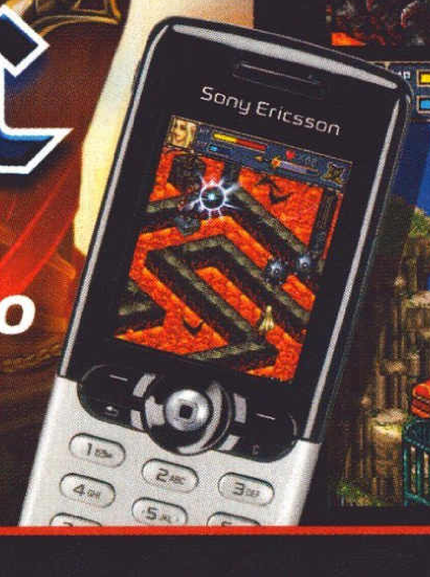
SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

Might and Magic

DA OGGI* IL PIÙ FAMOSO GIOCO DI RUOLO È ANCHE SUL TUO CELLULARE!

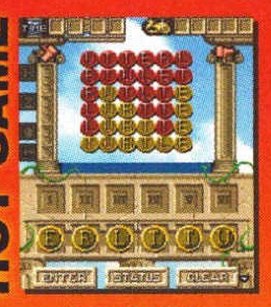
COD. YY1817 MOD. B-D-E-F-G-H-J-O-R-S-T-V-W-Z

*Disponibile dal 1 ottobre 2004



HOT GAME

gameloft 1001 PAROLE



COD. YY1145
MOD. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-O-T-U-V-X-Z

Disponibile dal 1 ottobre 2004

AZIONE

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

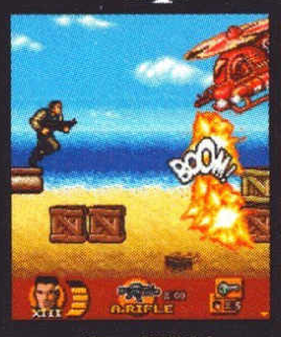
NEW!

COD. YY1142
MOD. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-O-R-T-U-V-X-Y-Z

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

COD. YY1146
MOD. B-D-E-F-G-H-J O-R-S-T-V-W-X-Y-Z

XIII



COD. YY564
MOD. B-D-E-F-G-H-J-K M-N-O-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z

AVVENTURA

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

COD. YY553
MOD. B-D-E-F-G-H-J-O R-S-T-V-W-X-Y-Z

RAYMAN 3

COD. YY555
MOD. B-D-E-F-G-H-J O-R-S-T-V-W-Z

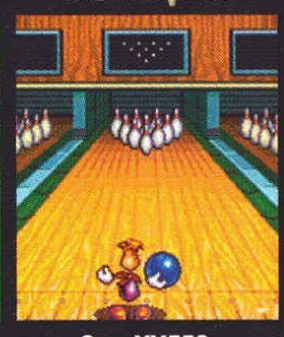
SPORT

2004 REAL FOOTBALL

NEW!

COD. YY1143
MOD. B-D-E-F-G H-J-O-R-T-V-X-Z

RAYMAN BOWLING



COD. YY556
MOD. B-C-D-E-F-K M-N-O-Q-T-U-Y

DA CELLULARE: invia un sms al 48492 con il codice del gioco da te scelto

Es. digita YY564 per ricevere "*XIII*". *Prima di procedere al download del videogame verifica attentamente che il tuo cellulare sia configurato per il download via WAP e leggi le istruzioni del servizio su www.gsmbox.it*

Costi:
TIM: 5 euro iva inclusa per download completato. L'sms di richiesta è gratuito
Vodafone: 4 euro per videogame. Il costo di ogni sms inviato dall'Italia è quello previsto dal proprio piano tariffario
Wind: 5 euro iva inclusa per ogni WAP Push inviato. Costo sms di richiesta sempre 12,40 centesimi di euro iva inclusa.

Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico generato per scaricarlo, che ti viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM o GPRS WAP del tuo piano telefonico. Se il tuo cellulare non e' configurato, contatta il tuo operatore per la configurazione. La connessione WAP per scaricare il gioco deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Gameloft, GSMBOX, TIM, Vodafone e Wind non possono essere ritenute responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza della ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto. I giochi sono disponibili per i clienti di

TIM vodafone WIND

e li trovi anche sui portali WAP di TIM, Vodafone, Wind.

Nel caso di interruzioni o sospensioni della connessione potrai riprovare il download nell'arco delle 76 ore successive al ricevimento dell'SMS contenente il link. Le modalità che ti permettono si scaricare il gioco variano a seconda della marca e del modello del cellulare in uso e puoi trovarle su www.gsmbox.it

I servizi sono realizzati da gameloft e GSMBOX in collaborazione con TIM, Vodafone e Wind. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il nostro call center al numero 0555608424 o, se sei cliente Wind, chiama il Servizio Clienti Wind al numero 155. Per usufruire dei servizi di telefonia mobile Wind è necessario un cellulare Dual Band.

DA RETE FISSA: chiama il 899 289 900

per consultare il catalogo completo. Costo della chiamata 1,8 euro/minuto (Iva compresa). Durata massima della chiamata: 8 minuti.

Cellulari abilitati: *(Per eventuali problemi consultare la sezione "Supporto" del sito www.gameloft.it.)*
[Motorola T720: **A]** [Sony Ericsson T610: **B]** [Nokia 3410: **C]** [Nokia 3510i: **D]** [Nokia 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD: **E]**
[Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250: **F]** [Sharp GX-10: **G]** [Sharp GX-20: **H]**
[Siemens C55: **I]** [Sagem My V55, My V65, My V75, My X7, My X5-2: **J]** [Siemens MC60: **K]** [Siemens M50: **L]** [Siemens M55, S55: **M]**
[Siemens SL55: **N]** [Nokia 6230: **O]** [Nokia 6310i: **P]** [LG 5410; LG7100: **Q]** [Motorola V180, V220, C380, C650: **R]** [Sharp GX-15: **S]**
[Sony Ericsson Z600, T630: **T]** [Siemens C60: **U]** [Motorola V300, V500, V525, V600: **V]** [Sony Ericsson K700, Z1010: **W]**
[Panasonic X60: **X]** [Samsung E700: **Y]** [Sharp GX-30: **Z]**

CHESSMASTER

PUZZLE

NEW!

COD. YY1053
MOD. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-O-S-T-U-V-Y-Z

SEXY POKER 2004

NEW!

COD. YY1054
MOD. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-O-R-S-T-U-V-X-Y-Z

BLOCK BREAKER deluxe

SPARATUTTO

NEW!

COD. YY1055
MOD. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-O-R-S-T-U-V-X-Y-Z

Vuoi altri giochi? Hai un cellulare diverso?

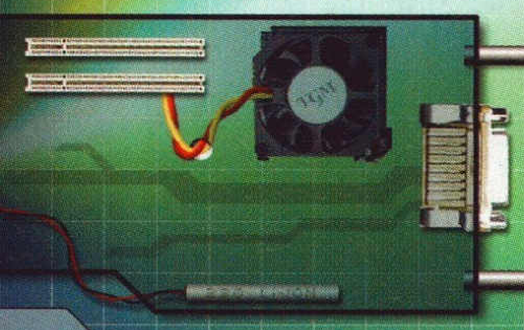
gameloft

www.gameloft.com

2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, Ghost Recon, the Soldier Icon, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

Hardware

Paolo Besser **paolone@xenia.it**



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Finalmente possiamo fare ciao ciao con la manina a Quake 3 Arena e ai suoi 400 fps medi con tutte le schede video di un certo spessore: al suo posto trovate il nuovo caposaldo di id Sofware, DooM 3. Da segnalare, inoltre, il fatto che la nostra è la prima redazione che ha potuto mettere le mani su una GeForce 6600 GT. L'abbiamo quindi testata in lungo e in largo, e proprio in questa pagina potete leggere le nostre impressioni...

GEFORCE 6600 GT

Produttore: nVidia
Prezzo al pubblico: € 220,00 circa

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 9
PRESTAZIONI 9
COMPETITIVITÀ 10

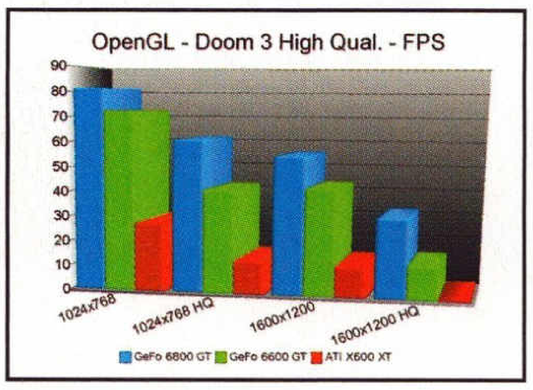
+ Ripristina il concetto di "scheda video media"
+ Prestazioni di tutto rispetto a un prezzo competitivo
+ Accelerazione dell'encoding Windows Media
− Disponibile soltanto con bus PCI Express

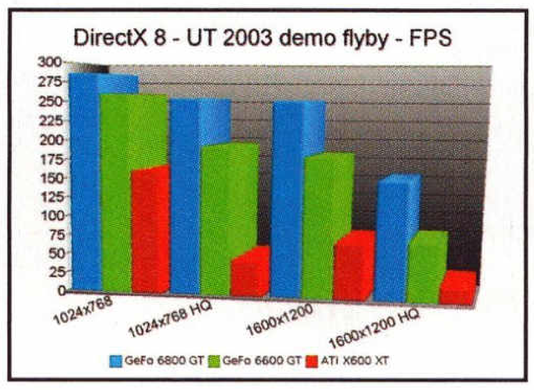
9

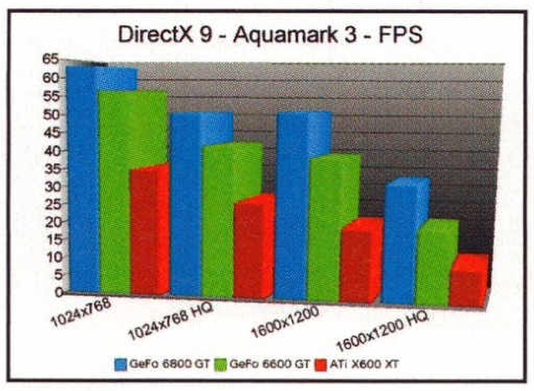
Una volta (e si parla di due, tre anni fa) il mercato delle schede video si poteva facilmente suddividere in tre fasce di prezzo ben precise, associando a ciascuna di esse una risoluzione "ottimale" con tutti i videogiochi presenti sul mercato. La fascia economica (Radeon 9000, GeForce 4 MX) consentiva di giocare fino a 1024x768 a qualsiasi gioco esistente al momento dell'uscita, rigorosamente senza filtri. La fascia media consentiva invece di giocare a 1600x1200 senza filtri (Radeon 9500 pro, GeForce 5600 ultra), oppure a 1024x768 con l'antialiasing (2x nVidia, 4x ATi) e l'anisotropo (8x) attivati. Le fasce più alte, invece, permettevano di salire fino a 1600x1200 e attivare anche i filtri, nonostante i pixel siano così piccoli che difficilmente se ne sente l'esigenza. Poi, chissà cos'è successo, ATi e nVidia hanno cominciato a buttare sul mercato versioni 'castrate' o 'rinominate' delle loro tecnologie precedenti, facendosi superare dalle esigenze del software e perdendo completamente questo semplice riferimento. Pensiamo per esempio a una Radeon 9550, scheda venduta attualmente intorno ai 90 euro: pensare di farci girare sopra Doom 3 a 1024x768 pixel è pura follia (voltare pagina per credere). La "rivoluzione" del PCI Express non sembrava migliorare tanto le cose, ma per fortuna nVidia ha deciso di dare un taglio alle incertezze e ha finalmente proposto una scheda video di fascia media che fa la scheda video di fascia media, ovvero consente di giocare a 1024x768 o a 1600x1200 a tutti i giochi attuali, Doom 3 compreso. La nuova GeForce 6600 si presenta in due versioni differenti, entrambe su slot PCI Express: quella liscia e la GT. La prima usa delle normali RAM DDR1 cloccate a 300 (600) MHz e non ha la possibilità di essere collegata in SLI con un'altra scheda video uguale, la seconda, invece, oltre allo SLI offre delle portentose RAM DDR3 a 500 MHz (quindi 1000). Entrambe, invece, hanno il core fissato a 500 MHz, dotato di 8 pixel e 3 vertex pipelines, insomma, a ben vedere un chip 6800 Ultra perfettamente "dimezzato". Chi si aspetta delle prestazioni ridotte fino al 50%, tuttavia, può tirare un respiro di sollievo: in realtà con i giochi attuali il comportamento di una 6800 GT non è poi così diverso da quello di una 6800 Ultra, le differenze più grosse cominciano a farsi sentire a 1600x1200 per diventare pesantucce (c'era da aspettarselo) aggiungendo i filtri. Per il resto, 6600 e 6800 condividono le stesse tecnologie, gli stessi effetti grafici, lo stesso supporto per le librerie DirectX 9.0c, OpenGL 1.5 e lo shader model 3.0, a cui vanno aggiunte alcune ottimizzazioni grafiche sul fronte multimediale: l'encoder video consente infatti di de-interlacciare le immagini in tempo reale, e di eliminare i difetti di visualizzazione dovuti all'inverse telecine (3:2 pulldown) e al motion estimation. In soldoni, le immagini televisive e i filmati non si 'impastano' più durante la loro esecuzione. Immaginiamo, comunque, che le prestazioni ludiche siano quelle che più interessano e... Beh, il livello è sicuramente ottimale. 72 frame al secondo con Doom 3, 97 con la beta di Counterstrike Source e 75 con Far Cry a 1024x768 non sono certo "numerini", anche se è vero che nel nostro caso il resto del PC è parecchio pompato. Per capirci, sullo stesso sistema una 6800 ultra aveva totalizzato rispettivamente 81, 111 e 86 fps, mentre la concorrente Radeon X600XT, venduta per altro allo stesso prezzo, sparisce letteralmente sul fronte prestazionale. Non a caso ATi è già corsa ai ripari annunciando RV410, un nuovo chip che probabilmente alla fine si chiamerà Radeon X700, e che andrà a costituire la nuova proposta di fascia media PCI Express della ditta canadese. Ciò che rende davvero impressionanti i risultati della 6600 GT (che abbiamo avuto modo di provare in assoluta anteprima) è sapere che il bus della memoria è a soli 128 bit: nonostante questo, infatti, le prestazioni sono davvero di tutto rispetto! Senz'ombra di dubbio la scheda col miglior rapporto prezzo/prestazioni che abbiamo mai visto.

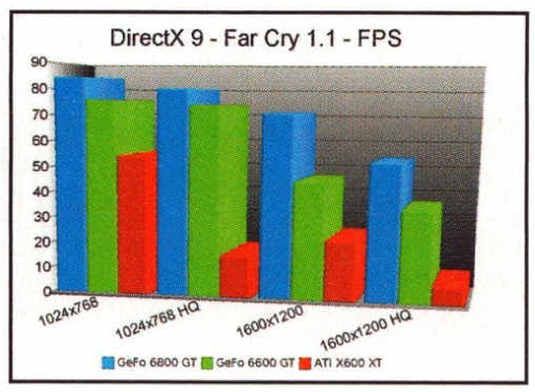
Games Machine Best Buy

I BENCHMARK: Abbiamo messo a confronto la GeForce 6600 GT (barre verdi) con una Radeon X600 XT (barre rosse). Crediamo che qualsiasi commento sia del tutto superfluo: non c'è praticamente paragone fra le prestazioni delle due. Per curiosità, abbiamo voluto inserire anche i dati di una 6800 GT (barre blu), scheda che costa il doppio. E, come potete notare, le differenze 'vere' si fanno sentire solo a 1600x1200 pixel coi filtri attivati. Con la 6600 GT Doom 3, Counterstrike Source e Far Cry restano abbondantemente al di sopra della soglia dei 30 fps anche a 1600x1200, rendendo di fatto giocabili questi titoli anche a risoluzioni altissime. Come sempre l'entusiasmo si smorzerà col passare dei mesi, ma per adesso non possiamo fare altro che parlare di risultati fenomenali!









HARDWARE

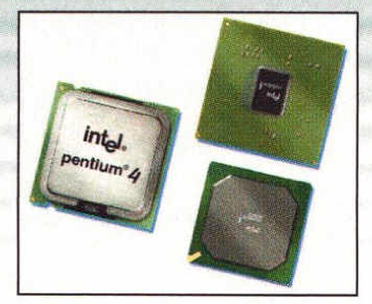
NEWS

MA COME SUONA BENE LA SCHEDA VIDEO!

Non ci stiamo riferendo alle famigerate ventole di raffreddamento delle GeForce FX, per fortuna, ma una geniale trovata di un'azienda che si occupa di audio digitale: posto che le moderne GPU dispongono di potenzialità computazionali spaventose, perfino se confrontate con quelle delle CPU più recenti, perché non impiegarle anche per i calcoli più impegnativi del software non ludico? Pensato, detto e fatto. BionicFX ha recentemente annunciato un software di editing musicale in grado di sfruttare la potenza di calcolo delle schede grafiche nVidia per applicare filtri di una certa complessità all'audio digitale, aumentando così la velocità dei software di posproduzione musicale. La notizia probabilmente lascerà inflessibile chi ha speso 25.000 euro in un sistema DPS professionale, ma sicuramente potrà interessare tutti gli altri musicisti/fonici in erba. Il sito è www.bionicfx.com.

GIGABYTE SVELA I PIANI DI INTEL

In un recente comunicato stampa, il produttore di schede madri Gigabyte ha parlato del nuovo chipset i925XE, destinato alla fascia altissima del settore desktop. Il nuovo chip consentirà finalmente ai processori Pentium 4 di operare con il front side bus alla frequenza di 1066 (2x533) MHz. Il che li



CONFIGURAZIONE DI PROVA

I nostri test, salvo in casi specifici, sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 650 da 3,6 GHz (FSB 800) su scheda madre Abit AG8 con chipset Intel 915, 1 GB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.8 e Detonator 66.00 beta, DirectX 9.0c. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

WINFAST PX450 ULTRA

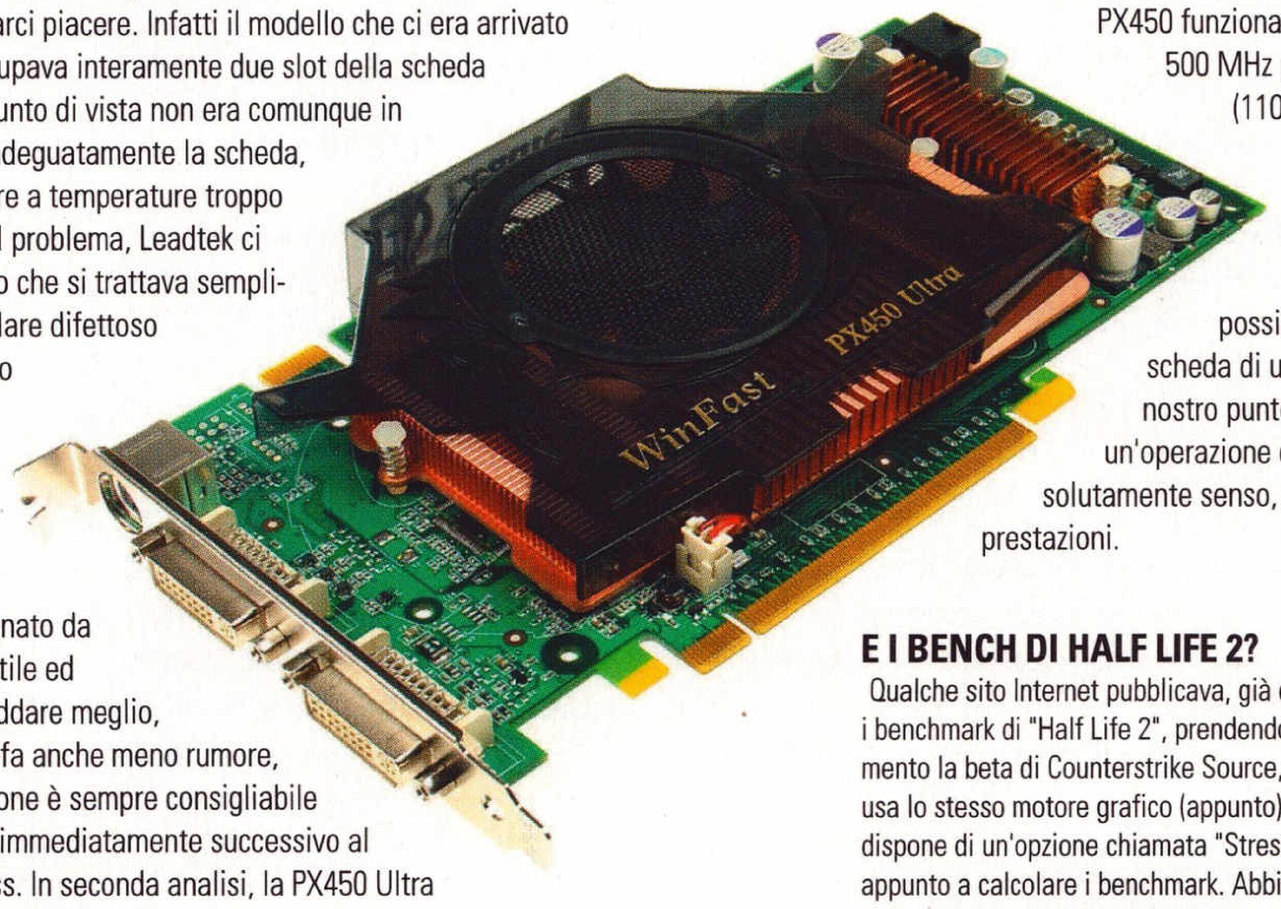
Produttore: Leadtek
Prezzo al pubblico: € N/D

8 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
7 COMPETITIVITÀ

+ Il massimo delle prestazioni
+ Sistema di raffreddamento efficiente
+ Non occupa due slot
− Costerà sicuramente più del modello GT, poco diverso per prestazioni

8

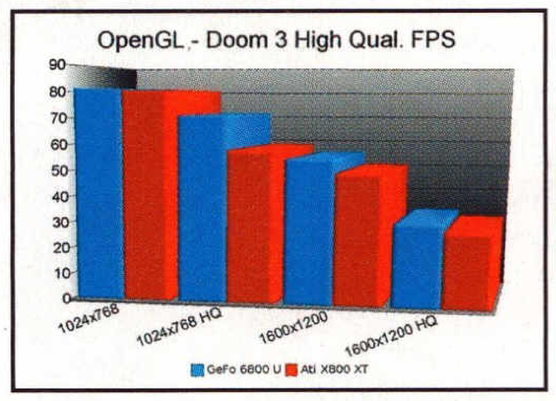
Nuovo modello di punta di Leadtek, la Winfast PX450 Ultra è una scheda grafica basata su processore nVidia GeForce 6800 Ultra, proposta al pubblico su slot PCI Express. A differenza del modello A450, praticamente il suo omologo su slot AGP 8x, questa scheda presenta numerose novità da segnalare: innanzitutto, è cambiato il dissipatore, e questo non può che farci piacere. Infatti il modello che ci era arrivato qualche tempo fa occupava interamente due slot della scheda madre, e dal nostro punto di vista non era comunque in grado di raffreddare adeguatamente la scheda, che finiva con l'operare a temperature troppo elevate. Informata del problema, Leadtek ci ha assicurato del fatto che si trattava semplicemente di un esemplare difettoso (e non abbiamo motivo per dubitarne), nel frattempo ci ha dato l'occasione di toccare con mano il nuovo modello su PCI Express, accompagnato da un dissipatore più sottile ed evoluto: oltre a raffreddare meglio, occupa un solo slot e fa anche meno rumore, sebbene per precauzione è sempre consigliabile lasciare libero lo slot immediatamente successivo al connettore PCI Express. In seconda analisi, la PX450 Ultra dispone del connettore SLI (per il funzionamento in coppia con una seconda scheda operante alle stesse frequenze) e, come prevedibile, non ha i due connettori Molex per l'alimentazione secondaria, sostituiti dall'unico connettore standard a 6 contatti previsto dal bus PCI Express. Se il vostro alimentatore non dispone di questo spinotto, non preoccupatevi, perché comunque esiste un adattatore da collegare a due spinotti molex.

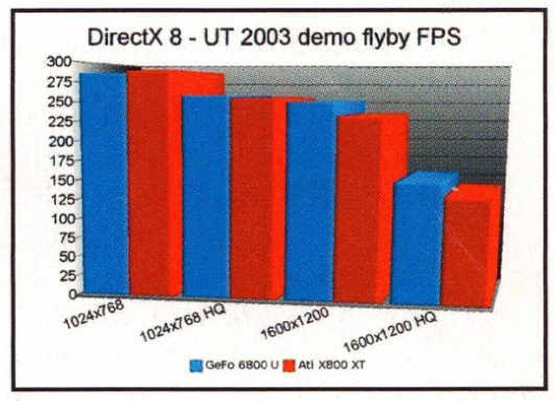


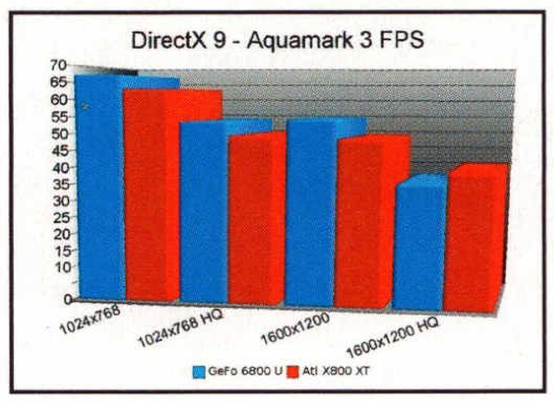
Venendo alle prestazioni, e cioè al vero nocciolo della questione, non ci possiamo di certo lamentare, anzi! La Winfast PX450 ci ha deliziato con un Doom 3 giocabile anche a 1600x1200 pixel coi filtri attivati (anche se per un pelo, e con qualche scatto qua e là), e con la beta di Counterstrike Source che davvero non poteva sentirsi più a suo agio: oltre 60 fps alla medesima risoluzione e con i filtri AA4x e AF8x attivati! Questo lascia presupporre che, chi acquisterà oggi una scheda di questo genere, potrà andare avanti a usarla ancora per molto tempo, un po' come fece chi saggiamente comprò una Radeon 9700 nel Natale del 2002. Non male neanche il bundle software, che prevede Splinter Cell Pandora Tomorrow (su DVD!), Prince of Persia: the Sands of Time (su CD), Gun Metal e Big Mutha Truckers, oltre a tutta una serie di utility di contorno. La Winfast PX450 funziona alle frequenze di 500 MHz per il core e 550 (1100) per le RAM DDR3, che ammontano a un totale di 256 megabyte (con bus a 256 bit). È anche possibile overcloccare la scheda di un 10% circa, ma dal nostro punto di vista un'operazione del genere non ha assolutamente senso, date le già alte prestazioni.

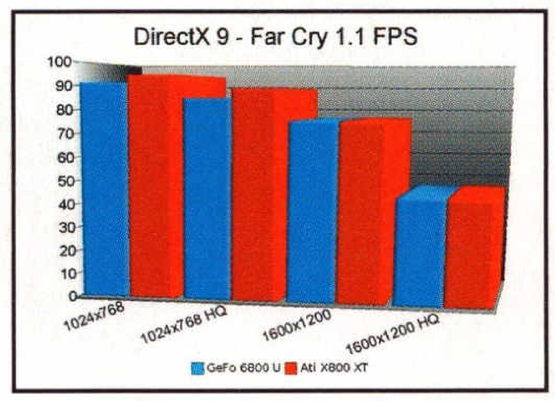
E I BENCH DI HALF LIFE 2?

Qualche sito Internet pubblicava, già dai primi di settembre, i benchmark di "Half Life 2", prendendo come punto di riferimento la beta di Counterstrike Source, gioco multiplayer che usa lo stesso motore grafico (appunto) di Half Life 2, e che dispone di un'opzione chiamata "Stress test" che serve appunto a calcolare i benchmark. Abbiamo preferito uscire dal coro ed evitare questo tipo di approccio per due motivi fondamentali: primo, Counterstrike Source non è Half Life 2, ma per l'appunto CS, ed è pure una beta soggetta a continui cambiamenti; secondo, lo stress test potrebbe dare risultati piuttosto diversi dai livelli del gioco, e per tanto abbiamo deciso di attendere l'uscita ufficiale di Half Life 2 (quello vero) prima di pubblicare i relativi grafici. Riteniamo questa rinuncia al sensazionalismo una prova del nostro rispetto per i lettori, che giustamente pretendono prove aderenti alla realtà. I risultati dello stress test verranno comunque citati nelle recensioni per completezza, ma non nella sezione dedicata ai benchmark..









I BENCHMARK: Purtroppo ATi non ci ha ancora spedito un esemplare di X800 XT su slot PCI Express e, di conseguenza, per il nostro test comparativo ci siamo dovuti arrangiare come abbiamo potuto: ovvero usando una versione AGP su un sistema Pentium 4 Prescott portato alle stesse frequenze del nostro sistema di prova. L'impiego di un disco fisso identico, e della stessa tipologia e quantitativo di RAM, comunque, ci garantisce un test piuttosto affidabile. Ecco dunque come si sono comportate rispettivamente la Winfast PX450 (barre blu) e la ATi X800XT (barre rosse): come vediamo, a fare una certa differenza è soprattutto Doom 3, mentre test come Aquamaerk 3 e Far Cry hanno dato risultati diametralmente opposti. Si noti che rispetto alla versione 61.77 dei driver, è finalmente scomparso il bug che dimezzava le prestazioni di Aquamark su slot PCI Express.

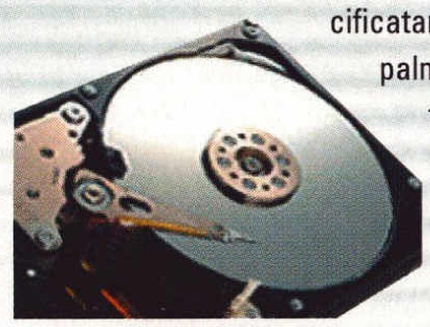
renderebbe perfettamente sincroni con la frequenza di funzionamento delle RAM DDR2, attualmente fissato a 533 MHz. Ancora non si sa nulla sul supporto, da parte di Intel, delle più recenti memorie a 667 MHz, il cui 'standard' era già stato ratificato dal JEDEC nel gennaio del 2004. A ogni modo, l'impiego di un bus a 1066 MHz porterebbe la banda passante dagli attuali 6,4 GB/s a ben 8,5GB/s.

IN ARRIVO IL SUCCESSORE DEL SERIAL ATA

I dischi fissi SATA-150 stanno vivendo soltanto in questi giorni la meritata popolarità, che già si parla dei loro successori. LSI Logic è infatti intenzionata a presentare al prossimo Intel Developer Forum il primo esemplare di controller MegaRAID SATA-II 300-8x, capace di gestire fino a 32 apparecchi a una velocità doppia rispetto a quella garantita oggi dall'attuale SATA-150. Si tratta comunque di una soluzione destinata soltanto ai grandi server, e che solo in un futuro piuttosto lontano diventerà disponibile anche per noi comuni mortali.

HARD DISK SEMPRE PIÙ PICCOLI

Hitachi ha recentemente annunciato una nuova linea di dischi fissi da 1,8", specificatamente pensati per i palmari e per i dispositivi portatili. Il Travelstar C4K60 è disponibile in due tagli, da 20 e da 30 GB, ed è



NEWS

HIS EXCALIBUR 9550

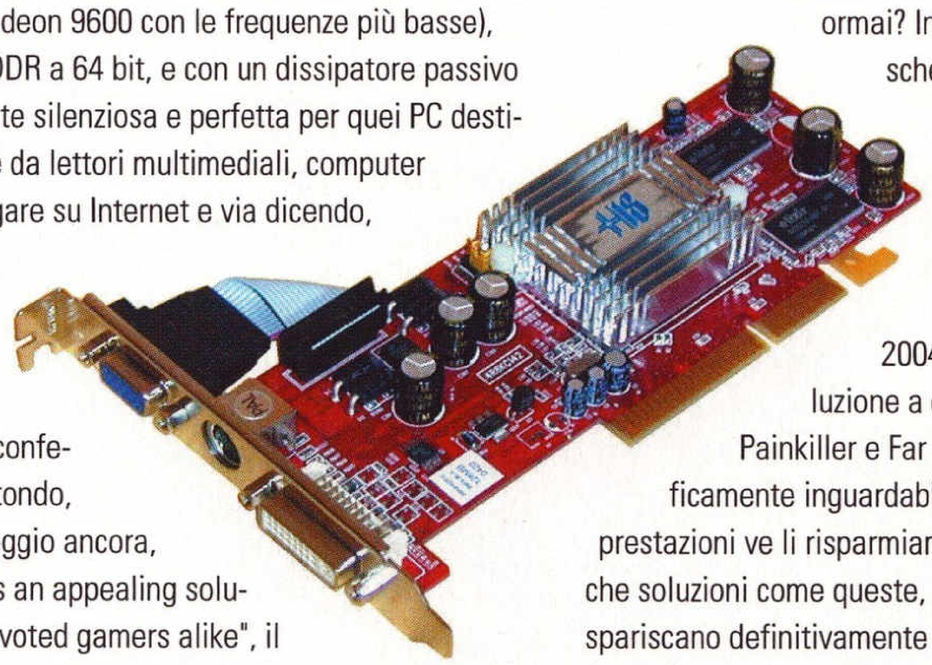
Produttore: His
Prezzo al pubblico: € 90,00 circa

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 4
PRESTAZIONI 4
COMPETITIVITÀ 5

+ Costa poco
− Bus di memoria a 64 bit
− Inutilizzabile coi giochi moderni
− Rivolta comunque a un pubblico di giocatori

4

Ecco cosa signfica "essere la soluzione giusta al momento sbagliato". La Excalibur 9550, come suggerisce anche il nome, è una scheda video di fascia economica basata su processore Radeon 9550 (praticamente un Radeon 9600 con le frequenze più basse), con 128 MB di memoria DDR a 64 bit, e con un dissipatore passivo che la rende assolutamente silenziosa e perfetta per quei PC destinati a fare principalmente da lettori multimediali, computer da ufficio, client per navigare su Internet e via dicendo, insomma tutti ambiti da cui i videogiochi sono tagliati fuori di netto. Il problema di questa scheda, però, è che sulla confezione c'è scritto, chiaro e tondo, "power up, gamers!" e, peggio ancora, "Excalibur 9550 emerge as an appealing solution to enthusiasts and devoted gamers alike", il che, per chi conosce un po' la lingua di Shakespeare, significa che i videogiocatori ne trarranno grande beneficio. Il beneficio in questione, tuttavia, si riduce a ben 11 fps con Doom 3 a 1024x768 senza filtri (per essere fluido dovrebbe arrivare a 30), 21 con Far Cry alla stessa risoluzione, 15 con Aquamark 3 e poi a salire con titoli ormai datati e incapaci di fare testo. Ok, con Quake 3 Arena i frame per secondo tornano a essere 116, ma chi ci gioca più, ormai? In parole povere, la Excaibur 9550 è una scheda assolutamente inadeguata per un videogiocatore, e siamo pronti a scommettere che nessuno dei nostri lettori sia disposto a spendere anche soli 90 euro (sono pur sempre 180.000 lire) per poi ritrovarsi a giocare, nel 2004, a 640x480 pixel senza filtri, unica risoluzione a cui Doom 3, Counterstrike Source, Painkiller e Far Cry si degnano di essere giocabili (e graficamente inguardabili) su questa scheda. I grafici con le prestazioni ve li risparmiamo, comunque sia una cosa è certa: è ora che soluzioni come queste, o come le FX5200 – 5500 di nVidia, spariscano definitivamente dal mercato, semplicemente perché l'evoluzione del software è andata avanti, e loro sono rimaste inesorabilmente indietro, pronte soltanto a costituire un pessimo investimento per chi intende divertirsi. Fosse uscita un anno fa sarebbe stata anche una discreta soluzione. Oggi, no.



MORPHEUS MODULAR SYSTEM

Produttore: X-treme
Prezzo al pubblico: € 16,99 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
7 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

+ Un solo cavo, tante periferiche
+ Un solo pad, tre cavi diversi
+ Multipiattaforma e dotato di vibrazione
− Tasti posteriori un po' scomodi

8

Chi ha più sistemi per giocare e non vuole cambiare abitudini con un controller diverso ogni volta, oggi ha una soluzione geniale a portata di mano. Il Morpheus Modular System, infatti, è un joypad scomponibile composto da un cavo di interfaccia e dal pad vero e proprio, venduti separatamente. Questo significa che basta acquistare un pad, e i due cavetti relativi al PC e, per esempio, alla PlayStation, per poter usare lo stesso joypad su entrambe le macchine da gioco, senza altri patemi. E non è finita qui, perché oltre al pad esistono anche volanti, joystick e altri sistemi di controllo, che possono fare uso degli stessi cavi. Quindi, chiunque volesse, potrebbe acquistare un solo cavo e poi tutte le periferiche che gli servono, continuando a utilizzarle su ognuno dei sistemi che gli interessano se si dispone di più cavi. Il joypad, fra l'altro, è anche un buon joypad: la forma anatomica, simile per dimensioni al pad originale della PlayStation 2, lo rende aderente a uno "standard de facto", costituito per l'appunto da quel tipo di controller. La differenza principale, che tiene conto dell'attuale panorama videoludico, consiste nell'inversione della posizione del d-pad digitale e di quello analogico sinistri, che in questo caso rendono più facilmente accessibile il secondo rispetto al primo. L'idea non è affatto stupida, visto che ormai il pad analogico è preferito a quello digitale da una vasta quantità di giochi, ma può mettere un po' in crisi chi è abituato diversamente. Un aspetto che invece può essere considerato a tutti gli effetti un difetto, invece, è la scomoda posizione dei quattro tasti posteriori, quelli accanto al cavetto per intenderci: troppo lontani gli uni dagli altri, obbligano il giocatore a faticare parecchio per prendere l'abitudine. Cosa, comunque, che riesce col tempo.

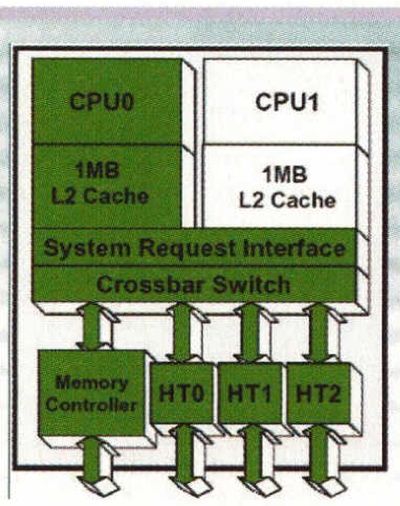
HARDWARE

NEWS

capace di operare a 4200 giri al minuto, sufficienti a garantire la massima affidabilità con i lettori multimediali (MP3 in primis). Il disco, che pesa soltanto 46 grammi, si collega al resto del sistema attraverso uno connettore di tipo ZIF, ed è già disponibile.

ARRIVANO LE CPU DUAL CORE

AMD è sempre più aggressiva quando si tratta di innovazioni. Non contenta dei primati giù raggiunti (prima azienda a superare la frequenza di 1 GHz, prima ad aver introdotto i 64 bit nel settore desktop), AMD ha recentemente mostrato il funzionamento della sua nuova tecnologia dual-core, che praticamente raddoppia la capacità di calcolo dei suoi attuali processori, trasformandoli, di fatto, in "biprocessori": una volta montati quattro esemplari di Opteron dual-core, il sistema operativo ha correttamente riconosciuto e utilizzato "8 processori". La tecnologia dual-core, per il momento introdotta nel settore server del mercato, verrà impiegata a partire dal 2005 anche nei futuri modelli di Athlon 64.



NON PUOI UCCIDERE CHI È GIÀ MORTO.

Preparati a conoscere L'IRA DEGLI ANGELI:
arriva Shade, il gioco che combina azione adrenalinica
e avventura classica in una terrificante ambientazione horror.

Per maggiori informazioni visita il sito ufficiale www.shade-game.com

SHADE

L'IRA DEGLI ANGELI

© 2004 CENEGA PUBLISHING. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein maybe trademarks of their respective owners.
Developed by Black Element Software. All rights reserved.

CENEGA

LEADER

www.leaderspa.it

Matteo"The Husband Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Organizzi LAN Party? Segnalacelo nella FragZone di TGM Online!

Dopo una tranquilla luna di miele in terra egiziana, l'Elvin torna a voi ricaricato e pronto ad affrontare il tour de force di fine anno, che ogni volta costringe tutti i responsabili delle rubriche fisse di TGM a impazzire per realizzare lo Speciale natalizio. Durante la visita alle piramidi però, ho avuto modo di incontrare un santone che mi ha insegnato le più letali tecniche di maledizione messe a punto dagli antichi egizi; oscuri rituali da compiere mescolando sangue di capra e qualche capello della vittima. Maledetta calvizie incipiente del ToSo (e anche per questo mese, la nota pagamenti dell'Elvin salta. ndToSo)...

EVENTI - SMAUILP 2004

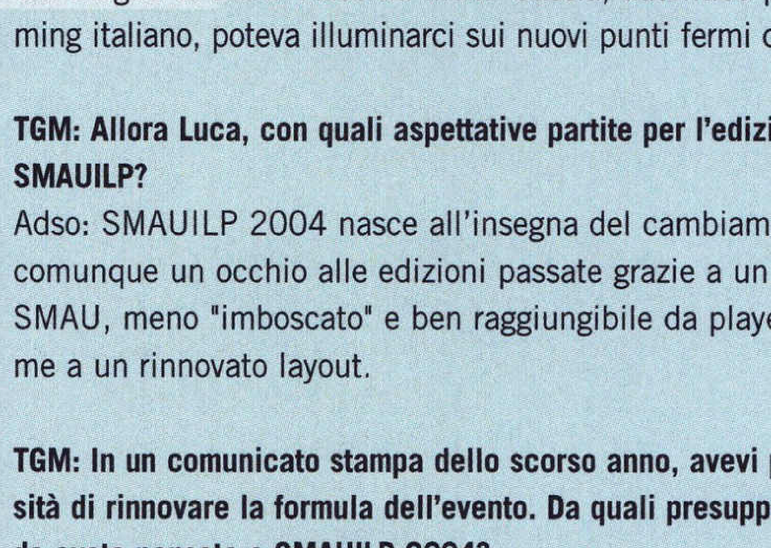
Dopo NGILAN04, e prima dei World Cyber Games, l'appuntamento per tutti i netgamer è alla fiera di Milano con una nuova edizione di SMAUILP!

smau ILP www.smauilp.it

In ambito multiplayer nessuno può dire che l'Italia non sia un paese di abitudinari: il trend legato al trittico di eventi NGILAN e SMAUILP seguiti dai Word Cyber Games (in rigoroso ordine cronologico) occupano sempre un posto d'onore nelle chiacchiere degli appassionati di eventi che contano; anche per questo 2004, la voglia di misurarsi ad alto livello, fraggare in libertà o anche solo rivedere gli amici del clan con cui si è abituati a comunicare via Chat/Icq/Teamspeak, avrà la sua edizione di SMAUILP, la manifestazione legata alla fiera milanese per eccellenza in fatto di tecnologia. Diversamente dalle semplici anticipazioni delle scorse edizioni, l'Elvin ha pensato di proporvi un'intervista a una delle menti dietro all'evento milanese, in modo da chiarire i presupposti su cui verrà costruito. Chi meglio di Luca "Adso da Melk" Cassia, autentico padrino del netgaming italiano, poteva illuminarci sui nuovi punti fermi della manifestazione?

TGM: Allora Luca, con quali aspettative partite per l'edizione 2004 di SMAUILP?
Adso: SMAUILP 2004 nasce all'insegna del cambiamento, strizzando comunque un occhio alle edizioni passate grazie a un nuovo padiglione di SMAU, meno "imboscato" e ben raggiungibile da player e pubblico assieme a un rinnovato layout.

TGM: In un comunicato stampa dello scorso anno, avevi parlato della necessità di rinnovare la formula dell'evento. Da quali presupposti siete partiti quando avete pensato a SMAUILP 2004?
Adso: La nuova edizione ci ha tenuti non poco occupati in riunioni e discussioni "onlain" con i maggiori rappresentanti del netgaming nazionale, forti di una spiccata esperienza in campo di eventi internazionali. Per prima cosa necessitavamo del parere di chi il netgaming lo pratica sul serio, ma soprattutto dovevamo raccogliere le esperienze positive e negative dei tanto sospirati megaeventi esteri (Francia e Germania in testa) da parte di chi li ha veramente vissuti.



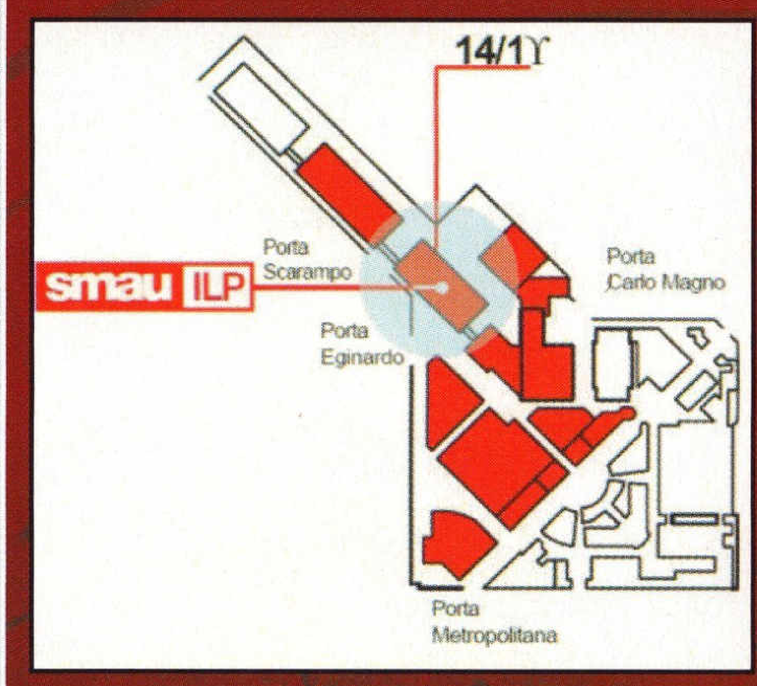
Durante la scorsa edizione, i match commentati con l'aiuto dei megaschermi hanno avuto un'ottima risposta di pubblico. Quest'anno i palchi saranno ben tre.

Ecco un colpo d'occhio delle oltre cinquecento postazioni dedicate all'area ILP. Sbrigatevi a iscrivervi...

TGM: Quali eventi caratterizzeranno lo svolgimento della manifestazione?
Adso: Ahhhh, e qui ti volevo...
Quest'anno le cose cambiano, e non poco: avremo tre diversi tornei in tre diverse aree ovvero la LAN ILP come la conosciamo, un torneo di Playstation 2 in rete aperto al pubblico e, ciliegina sulla torta, un torneo internazionale, la Videogame Cup. Andiamo per punti (adoro andare per punti...)

SMAUILP 2004: come, dove, quando

In breve, ecco tutti i dati essenziali per sapere tutto quello che serve sull'edizione di quest'anno di SMAUILP. L'evento si terrà dal 21 al 25 Ottobre compresi, per un totale di oltre ottanta ore di manifestazione presso il padiglione 14 della fiera di Milano, con un orario giornaliero prefissato dalle ore 9 alle ore 24. L'ingresso a SMAUILP comprende la possibilità di accedere a tutta l'area espositiva durante i cinque giorni della manifestazione, l'utilizzo di un PC completo di monitor, tastiera e mouse con giochi ufficiali preinstallati assegnati al player e l'iscrizione a un singolo torneo.
I costi sono così ripartiti: i player spendono 30€ + 5€ di tessera ANVI, mentre gli accompagnatori 10€ + 5€ di tessera ANVI.



1) L'ILP Cup sarà il LAN party come i player lo conoscono dalla sua prima edizione in SMAU: oltre cinquecento PC in rete con le preinstallazioni complete di Call of Duty, WarCraft III The Frozen Throne, Quake III Arena, Enemy Territory, Half-Life Counter-Strike, Unreal Tournament 2004, e Raven Shield per una serie di tornei a tutto spiano che occuperanno i cinque giorni della manifestazione.

2) La VideoGame Cup è la vera novità: un torneo internazionale per due titoli di richiamo come Call Of Duty e WarCraft III: The Frozen Throne forte di un montepremi di tutto rispetto del valore di 25.000_. (apperò... NdElvin). È la prima manifestazione di questo genere in Italia, ma non sarà l'ultima; la VideoGame Cup, infatti, vuole essere la punta di diamante di SMAU negli anni a venire, non solo "LAN party" ma la fase finale di una serie di tornei programmati per partire dopo SMAU (non ci provare Elvin... non ti posso dire di più).

Anche le console fanno il loro ingresso nel mondo del multiplayer con quattro tornei in rete dedicati al pubblico tra cui figura il bellissimo Killzone!

3) Per concludere, abbiamo Contest per PS2. Si tratta della prima LAN per console all'interno di SMAUILP, con la differenza che è aperta al pubblico in visita alla fiera. I giochi supportati saranno Kill Zone, Socom 2, Tif 2005 e WRC 4.

TGM: Durante la scorsa edizione, pare proprio che il pubblico abbia davvero apprezzato i vostri commenti ai match trasmessi sul megaschermo...
Adso: Per quanto riguarda il contesto in generale, dopo la positiva esperienza del palco sperimentata l'anno scorso, con il pubblico di SMAU che stazionava a guardare le sfide commentate, abbiamo deciso di triplicare. Avremo ben tre palchi dotati di megaschermi per intrattenere gli spettatori con eventi, presentazioni e interviste, il tutto condito da speaker d'eccezione e coverage LIVE internazionali. Insomma, uno show pensato soprattutto per i visitatori e i media presenti a Milano con lo scopo di gridare al mondo "hey, siamo netgamer e il netgaming è cool!"

TGM: Perché avete deciso di inserire anche le console?
Adso: Da qualche tempo anche il mondo delle console si è affacciato al multiplayer, quindi non potevano mancare nella LAN più rappresentativa d'Italia. Quest'occasione ci dà un vantaggio interessante: un approccio più immediato e semplificato al mondo del netgaming (quello PRO) su PC. Quale miglior veicolo per presentare il nostro mondo al grande pubblico e attaccare ai presenti la "scimmia del multi?"

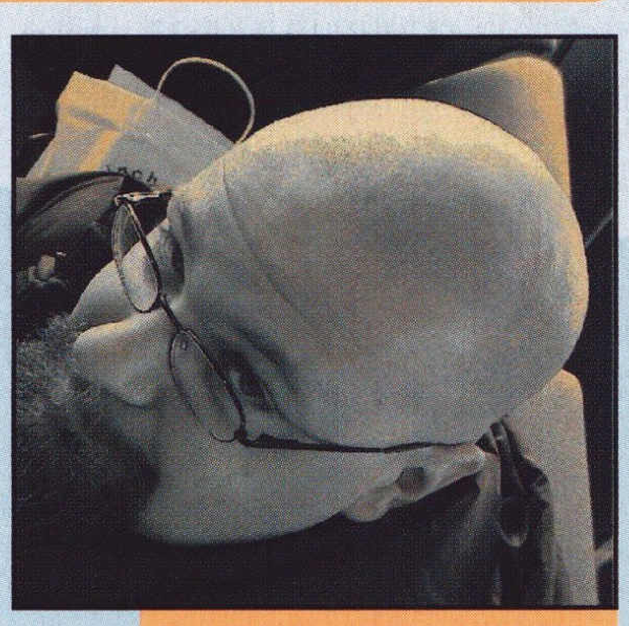
I titoli di punta della manifestazione saranno lo splendido Call of Duty...

... e il sempreverde Warcraft III: Frozen Throne. Il montepremi di 25000 euro è allettante e arriveranno parecchi clan europei (e qualche americano) per metterci le mani sopra.

TGM A SMAUILP!

Dopo la veloce escursione alla NGILAN04 da parte del nostro Braga in veste d'inviato, The Games Machine quest'anno sarà presente a SMAUILP con una postazione dedicata situata nell'area player a mo' di mini redazione sul campo. Qui potrete trovare l'Elvin alle prese con vari netgamer mentre tentano di linciarlo, il Braga mentre amministra tornei a tutto spiano e il More che fa il Vip anche se in realtà non lo è. Oltre a questo, stiamo lavorando per organizzare una strepitosa sorpresa per tutti coloro che vorranno intervenire di cui daremo annuncio pochi giorni prima di SMAU con un comunicato su TGM Online!

La presenza femminile della scorsa edizione è stata sopra le aspettative: strana sensazione prendere le pizze da una dolce fanciulla...



Adso da Melk, uno che la sa lunga in ambito multiplayer, commenterà molti dei match più importanti.

TGM: Il montepremi è decisamente spaziale per gli standard italiani. Ci stiamo finalmente lasciando alle spalle un certo tipo di mentalità?
Adso: La VideoGame Cup vuole essere un evento in grado di dire la sua a livello internazionale, quindi un montepremi importante è la chiave di volta per annoverare tra i partecipanti i nomi di spicco del panorama mondiale. Sono convinto che gli stranieri rimarranno affascinati dall'organizzazione e dallo spettacolo che stiamo preparando: e l'anno prossimo ci sarà la fila...

TGM: Anvi e Mnet vi affiancheranno nella gestione dell'evento. Con quali responsabilità?
Adso: ANVI è da sempre partner di SMAUILP e si occuperà di assistenza player, logistica e organizzazione di tornei dell'area ILP Cup. Mnet è il nostro partner tecnologico per tutto ciò che è rete, server e amministrazione dei match, e lo sarà anche dopo la manifestazione per gestirne il seguito online.

WORLD CYBER GAMES 2004
LUCI A SAN SIRO

Luci e fluorescenze da neon, a dire il vero. Ed erano quelle dei PC moddati che riempivano la sala Executive dello Stadio Meazza... ma scendiamo nel dettaglio.

Massimo "XAM" Svanoni - msvanoni@xenia.it

Se Elvin si gode il miele del viaggio di nozze e i giannizzeri della divisione eventi latitano, è un curioso Xam ad aggirarsi per i meandri dell'NGILAN 04, pronto a farsi un'idea di come stanno le cose (nonché godersi - per qualche secondo - l'ebbrezza del primo anello).
Giusto per levarci la preoccupazione di numeri e dettagli, vi dico subito che l'evento è stato un successo, tanto che gli organizzatori sono stati

costretti a lasciare qualche malcapitato fuori dalla competizione. Dice Luca Spada, amministratore delegato di NGI, che si è occupata dell'organizzazione dell'evento in collaborazione con AMD e Samsung: "Un evento di questa portata richiede un notevole sforzo organizzativo e di supporto tecnico, che si sono entrambi dimostrati all'altezza della situazione e delle aspettative di pubblico e giocatori. Il prossimo anno speriamo di non dover rifiutare neppure una delle richieste di iscrizione che perverranno e di poter considerare ufficialmente l'evento WCG in Italia come una disciplina olimpica". Disciplina olimpica? Come vi dico anche tra le pagine della posta tutto ciò è bizzarro, ancorché interessante.
Ma l'interesse non si è fermato alla competizione di per sé; nelle giornate che andavano dal 3 al 5 settembre, gli atleti del videoludo si sono scannati beandosi del magnifico panorama del manto erboso in rifacimento, qualcosa che ha saputo commuovere il vostro vecchio Xam. Insomma, una location d'eccezione, anche se onestamente il sottoscritto e un Silvestro di passaggio si attendevano qualcosa di più. Tutto sommato la sensazione che si respirava nell'ultimo giorno di gare (e premiazioni) era quella di un comune LAN party ben organizzato (che non è poco, lo so).

I FATIDICI, MITICI, AGNOSTICI 13 (AHI!)

Siori e siore, vincono a mani basse per la specialità UNREAL TOURNAMENT 2004, categoria FPS (First Person Shooter) - rullo di tamburi - Nicola "FORREST" Geretti (UD, 19 anni), Michele "DEVILMC" Esposito (AV, 18), Alessandro "STERMY" Avallone (SV, 17), rispettivamente I°, II°, III° posto.
Non da meno, nella specialità WARCRAFT, categoria RTS (Real Time Strategy) abbiamo - rirullo - Andrea "CAF" Stirparo (RM, 20), Paolo "NV-ICESTORM" Pericolini (RM, 18) I° e II° posto.
Nella specialità FIFA 2004, categoria Soccer Game arrivano nientemeno che Sebastiano "SEBATAR" Trusso Forgia (MI, 20), Andrea "SELVAGGIO" Lamperini (TR, 16), Massimiliano "AGARES" Lucchese (MI, 23), I°, II°, III° posto.
La disciplina COUNTER STRIKE, competizioni Team FPS annovera invece il mitico team PLAY.IT (al secolo JIMMY, TYLER, SKIZZO, BIANCOZ e RICKY).
Note particolari? Beh, quel Nicola "FORREST" Geretti è lo stesso che lo scorso anno ci ha fatto sognare nelle finali coreane, speriamo sia di buon auspicio.
Detto questo, in bocca al videoludo, figlioli!

Forse l'idea dello stadio e quella della selezione per una competizione di questa portata ha alimentato nel sottoscritto un'aspettativa che nessuno si era messo in testa di rendere reale. Saranno state le recenti Olimpiadi, sarà stato l'eco dei WCG coreani, pensavo a schermi giganti nel cuore dello stadio sul genere "concerto di una grande star della musica", ma il campionato di calcio incombente ha avuto forse il sopravvento su quello che tutto sommato è ancora un evento elitario. Staremo a vedere quello che succederà l'anno prossimo, specie se si potrà parlare di disciplina olimpida.

Per ora non ci resta che tirare fuori le bandierine e scandire i nomi dei 13 valorosi che difenderanno i colori della bandiera (li trovate nel box). Insomma, la cybernazionale è pronta per spaccare le ossa a San Francisco tutta. Si ricorderanno le parole dell'inno davanti alle telecamere?

FPS - COUNTERSTRIKE SOURCE BETA

Quante volte abbiamo letto sui forum di tutto il mondo domande riguardanti il futuro successore di Counterstrike? Oggi, a ridosso del rilascio di Half-Life 2, possiamo darvi la prima risposta, anche se solo in versione beta.

A cura di Alessandro "Magilla79" Boemi
Magilla79@Email.it

È Counterstrike il successore di se stesso! I ragazzi della Valve hanno fatto un ottimo lavoro e da quello che ci è dato vedere sulla sola mappa disponibile nella versione beta di CS Source, il futuro non può che essere roseo. Innanzitutto la grafica fa uso del nuovissimo motore di Half Life 2 forte di texture ad altissima risoluzione e un effetto visivo generale molto vicino alla realtà. Oltre a questo, risulta fondamentale l'uso del motore fisico Havok 2 (vedi il box allegato) le cui possibilità in termini d'interazione ambientale sono pressoché infinite. Il sonoro è stato anch'esso modificato e ora supporta in modo nativo tutte le migliorie che il Surround e l'EAX hanno apportato negli ultimi anni. Ma il punto di forza del mod più famoso al mondo, è rimasto il gameplay, completamente adattato a questa nuova versione e leggermente rivisto per aiutare i nuovi giocatori ad ambientarsi più rapidamente durante le sessioni di gioco. Gli scontri a fuoco non hanno perso la bellezza di sempre, anzi, sembrano ancora più realistici grazie alle reazioni dell'Havok per ogni tipo di uccisione o colpo subito. Ma la rivoluzione più ammirevole è quella apportata dalle esplosioni delle granate fumogene, esplosive o accecanti: quando una di esse esploderà vicino al nostro alter ego virtuale, l'audio si abbasserà e si potrà udire un fischio leggero come accade nella realtà. L'effetto è ancora più realistico quando verremo accecati da una "Flashbang", che provocherà animazioni grafiche degne dei migliori effetti speciali hollywoodiani. Le armi sono rimaste invariate anche se l'equilibrio sui danni provocati pare essere stato ritoccato, rendendo ancora più importante la scelta del fucile o della mitraglietta da imbracciare per fraggare i nemici. In particolare, le pistole paiono decisamente più letali, dimostrandosi molto utili nelle situazioni d'emergenza mentre il fucile da cecchino non ucciderà istantaneamente chi viene colpito in punti non vitali, e infliggerà un danno variabile in base alla distanza.

Le skin delle armi sono state completamente ridisegnate e sembrano migliori delle controparti reali!

La struttura della mappa De_Dust è rimasta invariata, ma con il nuovo motore grafico l'impressione generale è completamente diversa!

Nonostante le modifiche, i requisiti di sistema non sono cresciuti esponenzialmente e ben si adattano alle varie configurazioni, ma è consigliabile possedere almeno una scheda video di (pen)ultima generazione e godersi il tutto con il filtro anisotropo attivo.

Per concludere un cenno al netcode, raffinato al punto da poter giocare su server con trentadue persone contemporaneamente senza un filo di rallentamento. Restiamo dunque in attesa di goderci le altre mappe e vedere in movimento la versione definitiva; dubbi sul successo di questo storico mod tuttavia, non ne abbiamo più...

Tutti i modelli dei personaggi sono realizzati con cura, sia a livello grafico che d'animazione. Da vivi...

...così come da morti! Ecco un esempio di cadavere proiettato in aria a causa di una granata esplosiva.

HAVOK 2 RELOADED

Il team di Havok, al quale abbiamo dedicato un dossier all'inizio dell'anno, ha sviluppato quello che da molti è ritenuto il motore fisico definitivo grazie un sistema di calcolo in tempo reale di cui abbiamo colto i primi frutti negli FPS di nuova generazione. Anche in questo caso, il Source può godere di una fisica realistica senza doversi appoggiare a un PC ninja. I tocchi di classe si sprecano: è possibile sparare alle armi a terra e allontanarle dal nemico, oppure far rotolare casse e barlili distraendo gli avversari o, meglio ancora, far cadere un oggetto sopra la bomba così da nasconderla alla vista delle forze speciali! Per non parlare della fisica dei corpi, di cui Havok è semplicemente la miglior soluzione disponibile sulla piazza...

TITOLO	**COUNTERSTRIKE SOURCE**
GIOCO	**HALF LIFE 2 - STEAM**
GENERE	**COUNTERSTRIKE**
SITO	**http://www.steampowered.com**

PRO

+ Grafica incredibilmente migliorata
+ Ottimo uso dell'Havok 2
+ Poche modifiche apportate al gameplay originale

CONTRO

- Non è ancora uscito!

MOD

RPG - TERRE DI MORROWIND

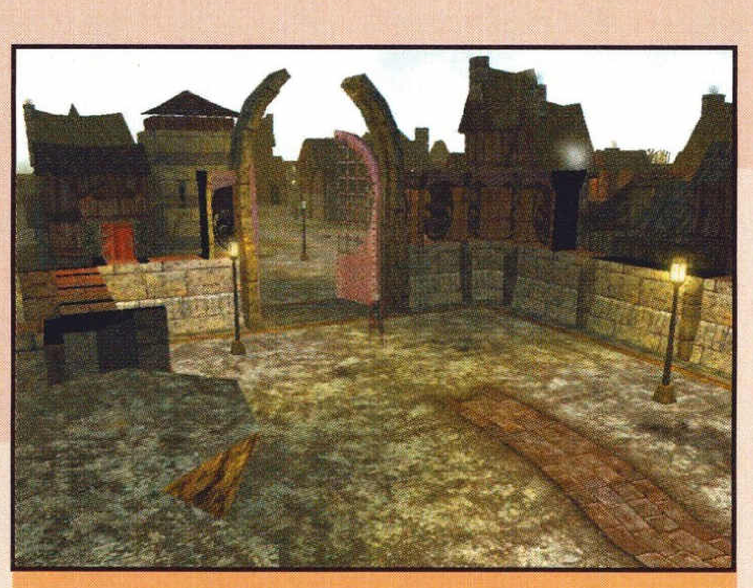
"Nei pressi delle antiche rovine di Foyada, un guerriero nordico, fermo sul ciglio del burrone, socchiude gli occhi e sorride al sole che tramonta e scompare all'orizzonte. Stringe l'elsa della spada, mentre la lama d'acciaio saluta il sole con un baluginìo improvviso..."

Il primo maggio 2003, da un piccolo gruppo di appassionati giocatori di ruolo, prendeva vita il progetto Terre di Morrowind (o Morrowlands), il cui obbiettivo dichiarato era quello di creare uno shard full GDR in grado di unire le potenzialità del server-client di Neverwinter Nights con l'ambientazione del capolavoro Bethesda, Morrowind appunto.
A giocatori attratti dall'ambientazione, si accompagnano coloro che l'hanno conosciuta pian piano giocando a Morrowind: sebbene inizialmente sia difficile ambientarsi anche solo per scrivere un background adeguato, le lacune si colmano rapidamente una volta entrati in contatto con i giocatori più esperti, grazie a un'ottima interazione tra i personaggi e il mondo di gioco.

Il Forte Imperiale di Pelagiad, punto di ritrovo di ogni viandante. Ogni città è ricreata seguendo passo passo la versione originale di Morrowind.

FULL GDR

L'inizio può sembrare lento e difficile, poiché il server punta strettamente sull'interpretazione del proprio personaggio e sulle invenzioni dei giocatori, ma entrando nei meccanismi e nello stile di Morrowind, si capisce di aver a che fare con una comunità in grado di tirare fuori il meglio da ciascuno dei suoi abitanti.
I personaggi infatti, non solo possono crescere attraverso quest in tema con lo scenario e la storia, ma anche sviluppando la loro personalità in seguito ai legami interpersonali che vengono a crearsi con gli altri frequentatori del server, che siano interpretati da giocatori o da Dungeon Master alle prese con personaggi non giocanti.
Su Morrowlands, i DM seguono l'evoluzione dei personaggi, ma soprattutto si adattano alle azioni dei giocatori, cercando di aumentare la profondità della storia personale e il background generale del mondo di gioco: è difficile trovare un personaggio di scarso spessore o mosso da motivazioni banali, visto che spesso si ha l'opportunità di giocare con Imperiali, Bretoni, Dunmer, Guardie Rosse, Kajith, Argoniani e vederli agire in linea con quanto visto in The Elder Scrolls 3, sia dal lato tecnico (grazie al lavoro di scripting di personalizzazione delle razze) che dal lato interpretativo. Da quest'ultimo punto di vista si notano chiaramente le differenti personalità cesellate ad arte da chi vive la quotidianità o da chi si cala nel ruolo dell'eroe.



Suran, la città più importante in termini di nobiltà; alcuni personaggi giocanti hanno dei possedimenti nel suo territorio...

Balmora è una delle cittadine più vaste. Curata in ogni parte, è il punto d'incontro di vari mercanti e sede di molte gilde. Sullo sfondo, alcuni player incontrano una figura misteriosa...

Nello Shard sono presenti e organizzate le gilde originali del capolavoro Bethesda, tra le quali quella dei guerrieri, dei maghi, dei ladri, ma anche Morag Tong, il Culto Imperiale e altre. Ogni gilda è organizzata secondo una struttura piramidale, con la possibilità di scalarne la gerarchia, e caratterizzata da bonus e oggetti personalizzati a seconda del ruolo/livello che si ricopre all'interno di essa. Le possibilità sono numerose e vanno dall'intraprendere una carriera commerciale (aprendo un negozio per esempio), all'acquisizione di titoli nobiliari come il cavalierato, raggiungibile sia per meriti che per quest. Non temete, anche per la malavita sono previste varie attività, come accade in Morrowind del resto...
Per quanto riguarda la geografia del mondo di gioco, la parte di Vvardenfell attualmente presente su Morrowlands comprende la zona a sudovest del continente, a partire dall'isola che va dalle miniere a nord di Caldera fino a Seyda Neen verso sud, nonché fino a Suran verso est. È inoltre possibile spostarsi in nave per raggiungere il Solstheim, come nell'espansione Bloodmoon per Morrowind.

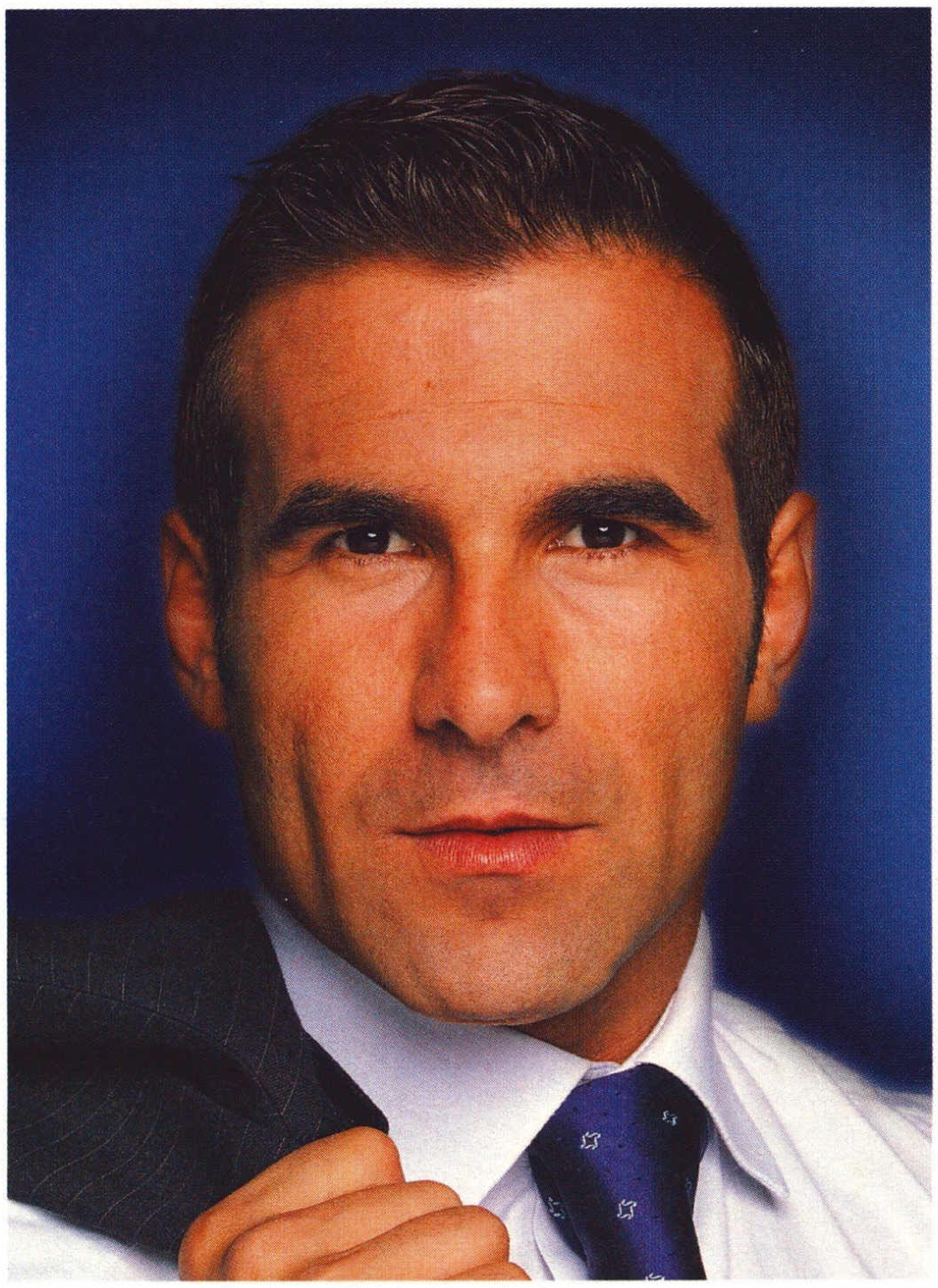
GIOCATORI DI RAZZA

Uno degli aspetti meglio ricreati in Morrowlands riguarda la notevole varietà di razze interpretabili. Oltre a quelle originali, c'è la possibilità di essere infettati da vampiri affetti dalla terribile Polyphoric

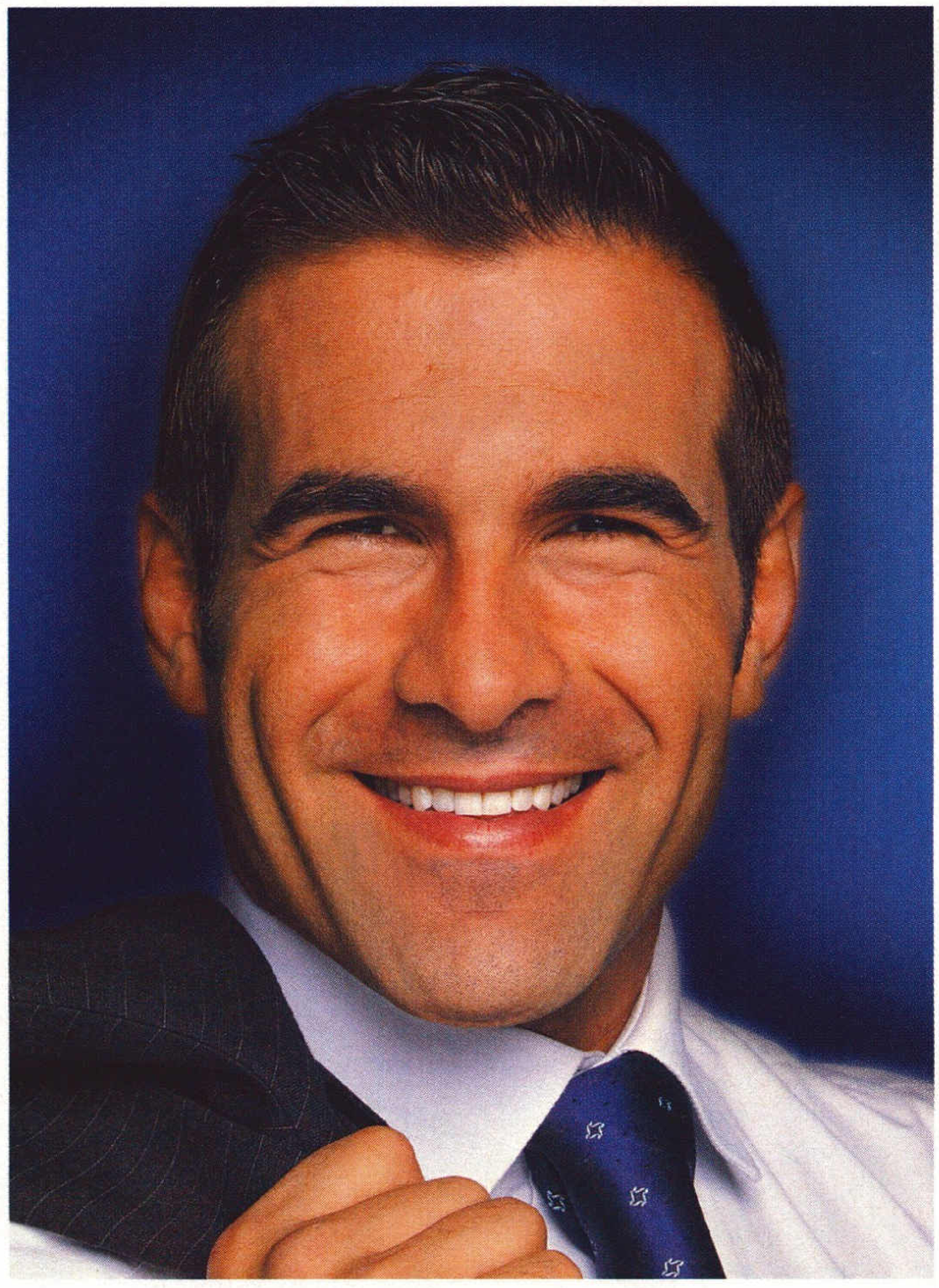
Gli interni sono ricostruiti minuziosamente; notate come i commercianti espongano la merce proprio come in Morrowind, in modo da poterla visionare liberamente.

Morrowlands hakpak su DVD!

Per potersi collegare al server di Morrowlands occorre installare sul vostro PC Neverwinter Nights e la sua prima espansione Shadows of Undrentide aggiornati alla patch 1.62; l'installazione di Hordes of Underdark è opzionale, ossia completamente supportata ma non essenziale. Per quanto riguarda i file necessari (Hakpak), sul DVD di questo mese trovate un pacchetto completo del peso di oltre duecentocinquanta mega che vi permetterà di aggiornare la vostra versione di NWN in un colpo solo, connettervi al server e giocare. Chi non è stato altrettanto lungimirante da acquistarla dovrà scaricare i quattro hakpak (TdM_Hak 1&2, Tdm_Hak3b, Tdm_Hak_2da, Tdm_Items), e il Dialog essenziale (a scelta inglese o italiano) disponibili sul sito ufficiale. Al termine del download, gli hak vanno scompattati e copiati nella cartella NWN/Hak seguendo la sequenza che abbiamo appena riportato sovrascrivendo i file originali. Scompattate anche il file dialog.tlk per le razze e, facendo una copia del vostro dialog.tlk, copiate quello scaricato nella vostra dir.



Stampata con cartuccia originale



Stampata con cartuccia Refill

L'unica differenza ce l'hai stampata in faccia.
Con Refill risparmi fino al 70%.

Solo con Refill, da 10 anni il leader del consumabile compatibile per stampanti, hai la più vasta scelta di soluzioni all'altezza degli originali per qualità, performance, fedeltà al colore.

Scegli Refill, e sorridi. Hai trovato il massimo, spendendo il minimo.

SPEDIZIONE A SOLI **4 EURO***

COMPATIBILE CANON-EPSON	
1 cartuccia per Canon BCI-3	€ 5.00
1 cartuccia nero + 1 colore per Canon BC21/24	€ 10.00
2 cartucce nero + 2 colore non Intellidge per Epson	€ 22.00
2 cartucce nero + 2 colore Intellidge per Epson	€ 36.00
2 cartucce nero + 3 colore per Epson C80, C82, C64, C84	€ 45.00

prezzi IVA inclusa

COMPATIBILE HEWLETT PACKARD	
1 cartuccia nero #45 o #15 o #29 o #20	€ 19.00
1 cartuccia colore #78 o #23 o #25	€ 25.00
3 flaconi da 20 ml colore + accessori	€ 16.00
1 flacone da 120 ml nero + accessori	€ 18.00
STORAGE	
Confezione Video Case x DVD - Conf. 100pz.	€ 28.50

prezzi IVA inclusa

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

Ordina al:

Tel. 0522 343911 (30 linee)
Fax 0522 343934
sales@refill.it

Refill®
Libertà di stampa

Ordina con internet:

www.refill.it
In rete risparmi il **10%** in più*
su tutti i prodotti compatibili
digitando il codice MVSCNP

Idb advertising.com

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti. Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.
Le offerte sopracitate sono valide solo per gli ordini eseguiti via internet o presso la sede di Reggio Emilia.Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa. *Operazione promozionale valida fino al 31/10/2004.

Le banche del server adottano un nuovo script per il deposito e il prelievo del denaro. Basta parlare con il banchiere per depositare contanti, ritirarli, e conoscere il saldo del vostro conto.

Hemophilia: questo morbo costringe alla clandestinità a causa del ribrezzo e dell'odio suscitato negli abitanti, fuggendo la luce solare che indebolisce il personaggio, spingendolo a cercare rifugio nelle tombe ancestrali dei Dunmer.
Non vi basta? Se avete giocato all'espansione BloodMoon sapete cosa accade a chi si tramuta in un lupo mannaro: costretto a ululare alla luna rossa finché il suo influsso lo tramuti definitivamente in un'abominevole belva, sempre alla ricerca di vittime per quietare la sete di sangue e la follia omicida che il Daedra Hircine infonde nell'animo. La presenza di varie razze non ha mancato di generare una situazione di conflitto che ha fomentato per secoli l'odio razziale tra Khajiit e Argoniani contro i Dunmer, i quali ritengono loro diritto ridurre i Betmer in schiavitù, assoggettandoli al loro volere secondo antiche leggi tribali.
L'Impero, malgrado gli sforzi, non è riuscito ad abolire questa pratica, cosicché nel Vvardenfell si trovano ancora schiavi e schiavisti; per una buona somma di denaro è possibile comprarne uno affinché vi segua fedelmente ubbidendo ai vostri ordini.

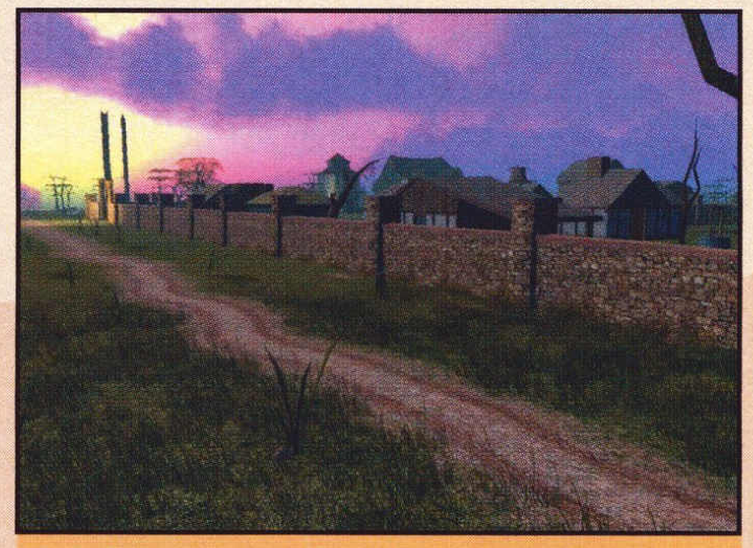
LO SVILUPPO

Il lavoro di espansione dello shard è portato avanti dallo staff, al quale si accompagna la collaborazione degli appassionati che mettono a disposizione la loro conoscenza dell'ambientazione e le loro capacità con il toolset Aurora di Neverwinter Nights; il tutto con l'intento di costruire la parte di mondo non ancora presente sul server e popolarla con i personaggi che la abitano nelle avventure del Morrowind originale.

A Pelagiad è appena accaduto un fatto misterioso, in molti si sono fiondati sul posto per indagare e capire qualcosa sull'accaduto. Gli avvenimenti preparati dai master per tenere viva l'attenzione dei giocatori sono all'ordine del giorno.

Una delle quest più lunghe e complesse mai viste sul server ha portato a modificare in corsa varie zone del mondo di gioco.

Per i combattimenti, il sistema di crescita del personaggio è basato sulle regole di Dungeons & Dragons, mentre quello per l'attribuzione dei punti esperienza è diverso rispetto ad altri server. Su Morrowlands, i punti esperienza vengono assegnati una volta a settimana in un unico blocco ai giocatori; la quantità viene decisa dai DM stessi al termine di una riunione per riassumere quali giocatori hanno concluso le quest e come hanno giocato. In questo modo ogni DM tiene d'occhio la situazione dei giocatori questati, accorgendosi se qualche personaggio risulta meno seguito di altri, garantendo la maggior equità possibile. Altri punti speciali vengono assegnati settimanalmente per la miglior giocata durante una quest, o anche per riconoscere a un giocatore la bravura nel seguire alla lettera il proprio background. Non mancano infine, speciali assegnazioni quindicinali per il miglior racconto presente nella sezione GDR del forum: in questo modo, si valorizza la parte storica dello shard con il vantaggio di tenere sempre aggiornati sullo svolgimento delle avventure sia i DM che i giocatori stessi, evitando di perdere il filo della trama in caso d'avventure particolarmente lunghe. Alcune di esse infatti, anche se miniquest di sola interpretazione, durano qualche mese e possono essere molto articolate. Tramite questi speciali punti esperienza, si possono avere parecchi benefici tra i quali moltiplicatori, monete, sconti su immobili, ma anche, e soprattutto, avanzamenti ai livelli più alti delle gilde, personalizzazione d'oggetti e così via.



Il sole tramonta in questa suggestiva immagine tratta dalle piantagioni di Orvas Dren, il noto "Druglord" di Morrowind. Rubargli in giardino non è una bella idea...

In conclusione, Morrowlands offre un server di Neverwinter Nights ispirato a The Elder Scrolls 3, con razze originali, un mondo il più fedele possibile allo storyboard disegnato da Bethseda, per non parlare di gilde, libertà di interpretazione, aree curate e un'attenta opera di debugging. Se avete provato di tutto, e vi ritenete dei fan del gioco originale, non mancate di fare un salto sul sito ufficiale! (www.morrowlands.it)

L'invasione degli ultramostri

Si prepara un autunno terrificante con l'arrivo sul grande schermo dell'attesissimo scontro tra Alien e Predator: Cosmic Group lo esalta con le fantastiche statue e Action Figures di queste mitiche creature!

AVP
ALIEN VS. PREDATOR

30 cm!!!

COSMIC GROUP
SPAZIO AL TUO DIVERTIMENTO

VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Via S. Giuseppe 7 - 43039 Salsomaggiore (PR)
Tel. 0524 52.52.25 - Fax 0524 52.44.18
Email: info@cosmicgroup.it

DIREZIONE COMMERCIALE:
Via V. Colonna 24 - 41010 S. Damaso - Modena
Tel. 059 46.71.72 - Fax 059 46.86.91
Email: info@cosmicgroup.it

VISITA IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO SUL SITO: WWW.COSMICGROUP.IT

"Andrea "MAOraNza" Della Calce **mao@xenia.it**

Maoranza's Pages

E via, un altro anno si avvicina e così anche il periodo della "indigestione" di TGM: questo numero di transizione è in genere quello che segna il passaggio alla maratona che arriverà a concludersi (per noi) pochi giorni prima di Natale e (per voi) col numero di gennaio. E ogni anno penso che non ce la faremo... ma poi ce la facciamo sempre...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Consulta la sezione Soluzioni di TGM Online, il più grande archivio di trucchi per PC in ITALIANO!

I Tre Regni - Fate Of The Dragon

Mi ha scritto Johnny, un appassionato videogiocatore di quarantaepassa anni (la sua descrizione) che mi ha gentilmente chiesto i trucchi per I Tre Regni. Chi sono io per non accontentarlo?
Tutto quello che bisogna fare è premere il tasto INVIO mentre si sta giocando e digitare i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

!om+god!	invincibilità (le unità devono essere prima selezionate)
!om+speed!	Aumenta la velocità di gioco
!om+godblessovermax!	Livello massimo per tutti i Generali (Devono essere prima selezionati), più altre risorse
!om+win!	Vince il gioco
!om+fog!	Visualizza l'intera mappa
!obj+gold!	Ottieni dell'oro
!obj+timber!	Ottieni legname
!obj+rawmeat!	Ottieni carne
!obj+corn!	Ottieni grano
!obj+food!	Ottieni cibo
!obj+iron!	Ottieni ferro
!obj+wine!	Ottieni vino
!obj+all!	Ottieni tutto

Se per qualche motivo i codici di cui sopra non dovessero funzionare, provare con questi.

!om+superman!	invincibilità (le unità devono prima essere selezionate)
!om+gonzales!	Aumenta la velocità del gioco
!om+icanseeagain!	Visualizza l'intera mappa
!om+smartbomb!	Vengono eliminate tutte le unità sullo schermo
!om+godblessgreed!	+10000 per tutte le risorse
!obj+moolah!	Ottieni oro
!obj+splinter!	Ottieni legna
!obj+chips!	Ottieni grano
!obj+piggy!	Ottieni cibo
!obj+ingboard!	Ottieni ferro
!obj+booze!	Ottieni vino

Istruzioni e amenità varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? **Xenia Edizioni - TGM Tips & Spins, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco)(questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Sacred

E cominciano ad arrivare segnalazioni e trucchetti vari per il controverso Sacred. A me è piaciuto abbastanza, ma come al solito mettere tutti d'accordo è veramente difficile. Orlandi "Black_Hawk" A. e D'Angelo "Stone" M. ci hanno inviato una serie di Segreti (o Easter Eggs che dir si voglia) riguardanti il nuovo capolavoro firmato Ascaron (che bei tempi, quelli di On The Ball!).
1) Il primo segreto si trova a Ovest, vicino al paese di Faeris Crossing. Difatti nella foresta alla sua sinistra si cela l'ingresso al Dungeon di PacMan. Potrete raccogliere i "pallini esperienza" e fuggire dai mostri invincibili...
2) A Ovest di Drakenden (nella foresta a sinistra del paese) vi è un ingresso tra gli alberi che conduce a uno spiazzo vicino un fiume... Sopra, oltre alla scritta in pietra "JASON", si trovano le micidiali armi del famoso serial killer di "venerdi 13".
3) Prendete la mappa e guardate lungo le coste a sud del deserto (a sud di Aish-Jadar), cosa vedete? Un'isola, bravi... Nella remota micro-penisola antistante si nasconde un'imbarcazione che vi ci porterà per farvi vivere una vacanza indimenticabile...
4) A Nord del paese di MoorBrook è presente un villaggio fantasma nel quale si nascondono 3 segreti:
1.1) Nel centro della cittadella potrete banchettare con gli abitanti...
1.2) Il cimitero a Nord è composto SOLO da Tedeschi (?)...
1.3) Oltre il fiume a Nord c'è la statua di un elfo oscuro cui però non siamo ancora riusciti a dare un significato...
5) Ogni qual volta vi trovaste in possesso di TUTTI i libri del capitolo in questione riceverete materiale bonus per pompare il vostro personaggio.
6) Nel cimitero di Timberton si trova in agguato un Gargoyle in possesso della custodia di un gioco di calcio chiamata affettuosamente "Game Box".
PS: Siamo ancora alla ricerca di un Easter situato a Nord, tra i ghiacciai, se lo trovate fatecelo sapere...

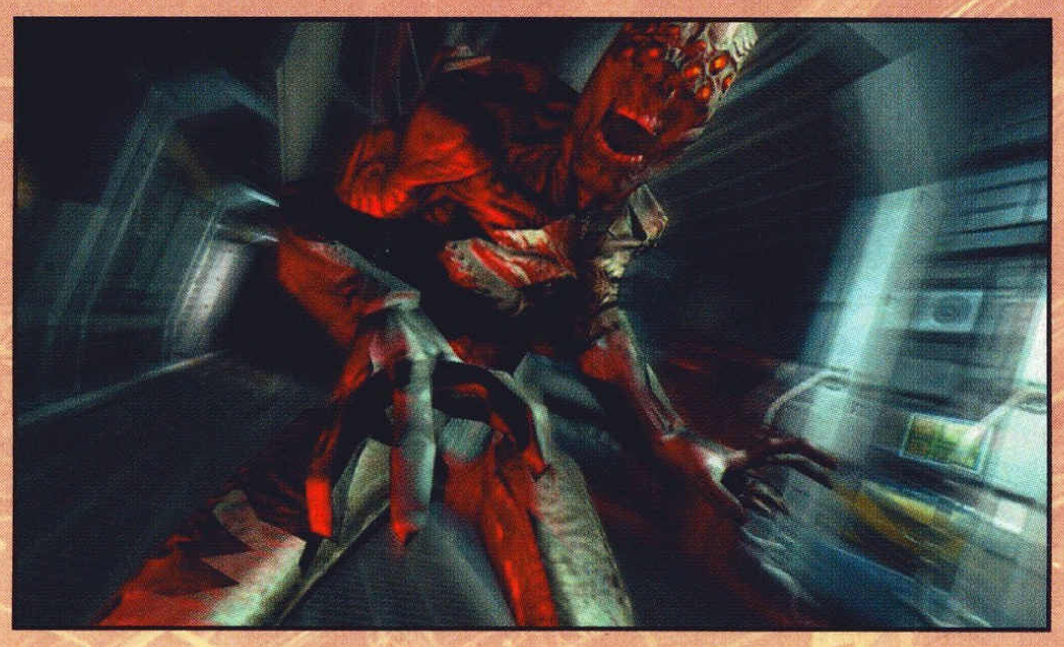
DooM III

A me non è piaciuto, ma che ci volete fare, "tante teste tante idee". Ma non voglio turbare la coscienza di qualcuno quindi evito ulteriori commenti "fuori sede" e vi propino la lista totale globale dei trucchi dell'ultima fatica targata id.
Tanto per cominciare, bisogna richiamare la canonica console con la combinazione di tasti [Ctrl]+[Alt]+[\].
A questo punto basta inserire i seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato. NOTA: per alcuni dei comandi non appartenenti alla categoria "give" si possono usare i "flag" 0 e 1 rispettivamente per disattivare o attivare una funzione speciale.

give berserk	Modalità Berserk (uccisioni con un pugno)
give weapon_bfg	Arma BFG
give weapon_chaingun	Arma Chaingun
give weapon_chainsaw	Arma Chainsaw
give weapon_rocketlauncher	Arma lanciamissili
give weapon_plasmagun	Arma Plasmagun
give weapon_shotgun	Arma Shotgun
give weapon_machinegun	Arma Machinegun
pm_thirdperson 1	Abilita la visuale in terza persona
give all	Tutte le armi con pieno di munizioni, energia e armatura
kill	Sucidio
pm_crouchspeed ###	Velocità da accucciati, dove ### è un numero tra 001 e 999.
pm_walkspeed ###	Velocità della camminata, dove ### è un numero tra 001 e 999.
pm_noclipspeed	### Velocità quando è abilitato il codice "noclip", dove ### è un numero tra 001 e 999.
pm_jumpheight ###	Elevazione
com_showfps 1	Visualizza il frame rate
freeze #	Blocca i nemici per # secondi (funziona nella modalità developer)
benchmark	Visualizza le prestazioni della propria macchina
give pda	Regala tutti i dischi PDA del livello
give armor	Fornisce 125 di armatura
god	God Mode
set g_dragEntity 1	Possibilità di raccogliere tutti gli oggetti
gfxinfo	Informazioni sulla grafica
notarget	Invisibilità
killmonsters	Stermina tutti i mostri
give ammo	Munizioni al massimo
give health	Energia al massimo
editor	Per accedere all'editor delle mappe
quit	Esce dal gioco
aviDemo	Salva una demo di gioco in formato video AVI
doomhell	Ultimo livello
com_allowconsole 1	Permette di aprire la console con la sola pressione del tasto [\]
g_nightmare 1	Sblocca la modalità Nightmare
noclip	Permette di passare attraverso i muri
g_showplayershadow 1	Visualizza l'ombra
status	Visualizza lo stato del gioco

Per la selezione del livello invece, dovrete inserire i seguenti codici.
map game/alphalabs1, map game/alphalabs2, map game/alphalabs3, map game/alphalabs4, map game/caverns1, map game/caverns2, map game/comm1, map game/commoutside, map game/cpu, map game/cpu-boss, map game/delta1, map game/delta2, map game/delta3, map game/delta4, map game/delta5, map game/enpro, map game/hell1, map game/hellhole, map game/mars_city1, map game/mars_city2, map game/mc_underground, map game/monorail, map game/mp/d3dm1, map game/mp/d3dm2, map game/mp/d3dm3, map game/mp/d3dm4, map game/mp/d3dm5, map game/pdas, map game/recycling1, map game/recycling2, map game/site3.

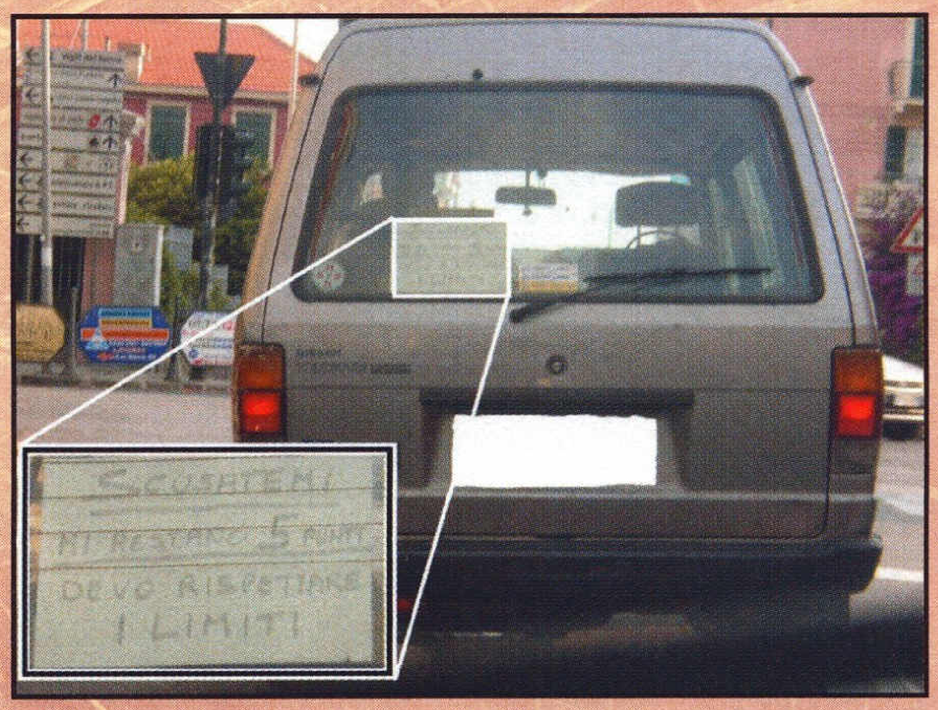
Queste sono le mappe test, mappe extra che non fanno parte del gioco e non hanno molto senso. Curiosità!
map testmaps/test_box - Una semplice stanza
map testmaps/test_lotsaimps - Una grande stanza con molti nemici
map testmaps/test_boxstack - Stanza molto alta con effetto domino



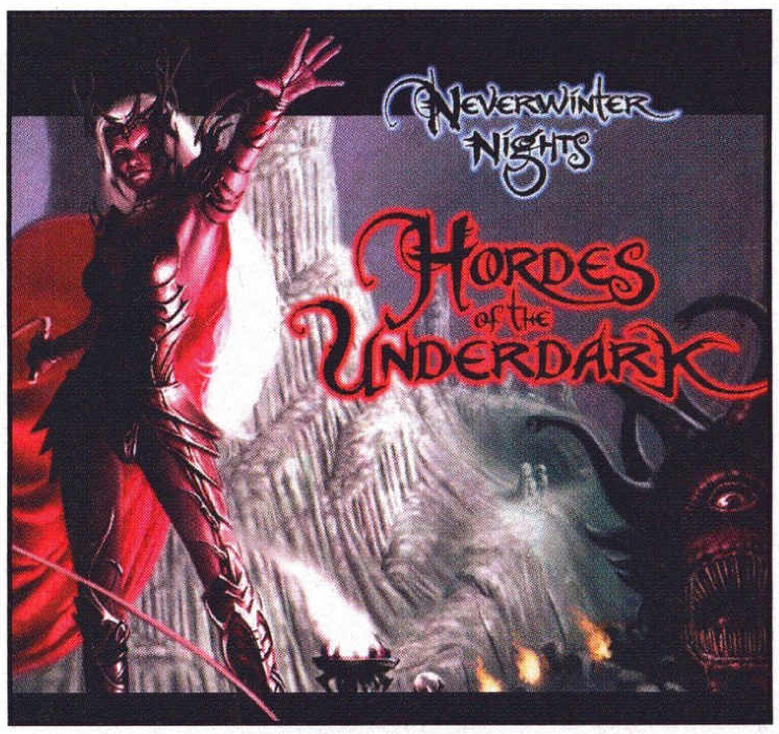
Di seguito invece, trovate la lista completa dei codici della categoria "spawn" ovvero quelli che servono per fare apparire istantaneamente davanti ai vostri occhi l'oggetto desiderato.
spawn monster_zombie_maint, spawn env_ragdoll_skeleton2, spawn env_ragdoll_skeleton, spawn monster_demon_archvile, spawn marscity_marine_helmet_p90_walking, spawn moveable_base_barrel, spawn moveable_base_fixed, spawn moveable_base, spawn moveable_base_brick, spawn weapon_bfg, spawn moveable_base_boulder, spawn moveable_burger, spawn moveable_cannister, spawn moveable_cartonbox (1-8), spawn weapon_chaingun, spawn monster_zombie_commando_cgun, spawn moveable_chair (1,2 o 5), spawn moveable_burgerboxclose, spawn moveable_cokecan, spawn moveable_computer, spawn monster_boss_cyberdemon, spawn moveable_base_domino, spawn moveable_explodingbarrel, spawn monster_zombie_fat, spawn monster_flying_cacodemon, spawn moveable_gizmo (1-3), spawn char_security_goggles_pistol, spawn monster_demon_hellknight, spawn moveable_burningbarrel, spawn monster_demon_imp, spawn moveable_blaptop, spawn weapon_machinegun, spawn monster_demon_maggot, spawn monster_demon_mancubus, spawn moveable_monitor, spawn moveable_burgerboxopen, spawn moveable_explodingtank, spawn moveable_burningtank, spawn monster_demon_pinky, spawn weapon_pistol, spawn weapon_plasmagun, spawn weapon_rocketlauncher, spawn weapon_shotgun, spawn weapon_soulcube, spawn env_gibs_leftarm, spawn env_gibs_torso, spawn env_gibs_leftleg, spawn env_gibs_spine, spawn monster_demon_cherub, spawn monster_zombie_bernie, spawn char_hazmat, spawn monster_flying_lostsoul, spawn monster_demon_revenant, spawn monster_zombie_boney, spawn monster_boss_maledict_cinematic, spawn monster_demon_imp_crawl_armdoor, spawn monster_demon_imp_crawler, spawn char_campbell_bfg, spawn char_campbell_bfgcase, spawn char_campbell, spawn char_swann, spawn monster_boss_sabaoth, spawn char_betruger, spawn monster_boss_guardian_spawner, spawn monster_boss_guardian_seeker, spawn monster_boss_guardian, spawn monster_boss_Vagary, spawn moveable_ktable, spawn monster_zombie_commando, spawn monster_demon_tick, spawn monster_demon_trite, spawn moveable_paperwad, spawn moveable_wrench.

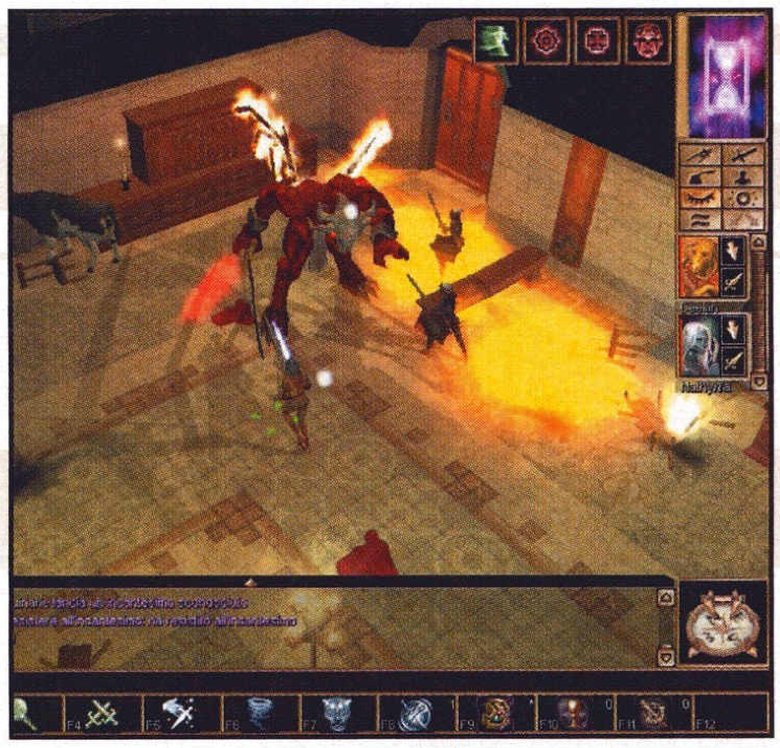
L'angolo dell'euforia paradossa

Questo mese cominciamo subito con una precisazione da parte di Claudio che mi ha scritto dicendo "ho tra le mani il numero di settembre di TGM, e stavo leggendo l'angolo della follia paradossa (AHAHAH FOLLIA?). Qui, volevo solo farti una precisazione sulla seconda delle "roditrici": sulla rivista è segnalata col nome di Kelly Summers, e con nessuna idea di chi sia.
In realtà, il nome della modella è Terri Summers, olandese, ex Penthouse Pet e attualmente una tra le più belle pornostar".
In base a questa segnalazione sono andato a spulciare i siti "allegati" alla missiva e c'erano delle foto improponibili: allora ne ho trovata qualcuna "soft". E via, rilancio!
La seconda immagine di questo mese invece, me la manda addirittura il piccolo Vlad, un bambino pacioccoso caucasico cui piacciono molto le asian. Tosto, eh?
La mail in allegato (o l'allegato alla foto, dipende dalla stima) recitava così "Basta con le mucche occidentali, largo a quelle orientali!". Bella il Vlad, come si chiama? Asia Yoi? Evviva!



La terza foto del mese invece, non mi ricordo nemmeno come è arrivata nella mia casella di posta, mi ha fatto letteralmente schiattare dal ridere: il cartello esposto sul lunotto posteriore di questa auto è veramente mitico "Scusatemi, mi restano solo 5 punti, devo rispettare i limiti". Da leggenda.





Neverwinter Nights - Hordes Of The Underdark

Chi ha detto che i veri eroi non barano mai? Se la potenza dei livelli epici non vi basta, i cheat potranno aiutarvi ad appagare la vostra sete di potere... Molti lettori si sono lamentati però del malfunzionamento dei trucchi pubblicati il mese scorso (e colgo l'occasione per ripubblicare i codici essenziali): per attivarli, durante il gioco dovrete richiamare la console di sistema premendo il tasto "~"... e qui sta il problema, poiché tale tasto non esiste sulla tastiera italiana! Per aggirare l'ostacolo, potrete cambiare temporaneamente la vostra tastiera impostandone una americana (su Windows 2000/XP: pannello di controllo, opzioni internazionali e delle lingua – lingue - dettagli) e troverete così il tasto "~" al posto del tasto "\", in alto a sinistra. Quando avrete finito, ricordatevi di riportare la tastiera in italiano seguendo la stessa procedura.
Una volta attivata la console di sistema, scrivete "DebugMode 1" per abilitare i cheat e "DebugMode 0" per disabilitarli. Ora non vi rimane che inserire il codice desiderato:

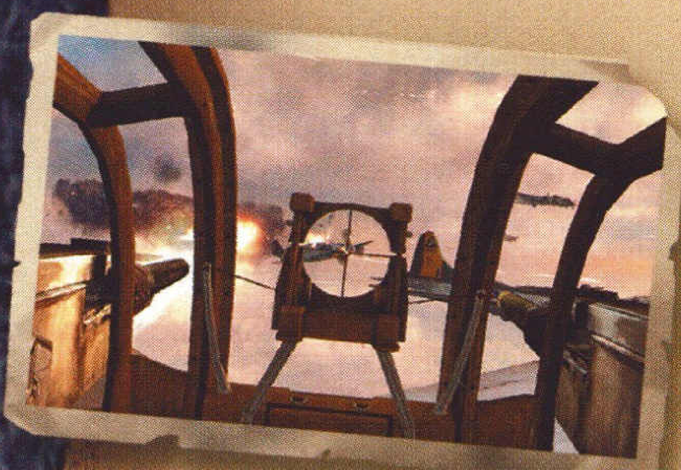
Codice:	Effetto:
dm_givegold #	Aggiunge # monete d'oro
dm_levelup	Avanza istantaneamente di livello
dm_heal	Cura completamente i personaggi
dm_god	Attiva il god mode
dm_allspells 1	Abilità tutti gli incantesimi del gioco (0 per disabilitarli)
SetSTR #	Cambia il punteggio di forza a #
SetDEX #	Cambia il punteggio di destrezza a #
SetCON #	Cambia il punteggio di costituzione a #
SetINT #	Cambia il punteggio di intelligenza a #
SetWIS #	Cambia il punteggio di saggezza a #
SetCHA #	Cambia il punteggio di carisma a #
dm_modifysavefortitude #	Cambia il valore del tiro salvezza di tempra a #
dm_modifysavereflex #	Cambia il valore del tiro salvezza di riflessi a #
dm_modifysavewill #	Cambia il valore del tiro salvezza di volontà a #
dm_modifyattackbase #	Cambia il valore del bonus di attacco base a #

CALL OF DUTY™

LA GRANDE OFFENSIVA™

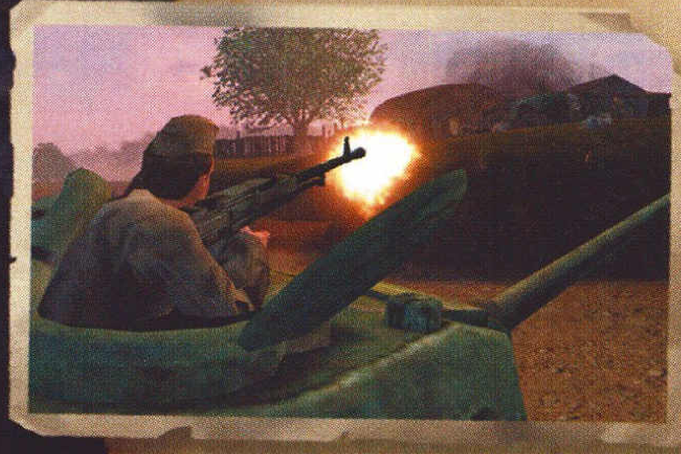
EXPANSION PACK

VINCITORE DI OLTRE 80
GAME OF THE YEAR
AWARDS E DI 50
EDITORS' CHOICE
AWARDS



13 nuove missioni single-player, vissute dagli occhi di soldati Americani, Inglesi e Russi.

Nuove armi, inclusi lanciafiamme, mitragliatrici d'appostamento e la possibilità di chiamare il supporto aereo.



10 nuove mappe multiplayer e 3 nuove modalità con combattimento su veicoli, tra cui carri armati e Jeeps!

L'ESPANSIONE DEL GIOCO DELL' ANNO 2003!

RICHIEDE

CALL OF DUTY™
PER ESSERE GIOCATO

gray matter studios

PC CD

Developers of Call of Duty™
infinity ward

WWW.CALLOFDUTY.COM

ACTIVISION.

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: United Offensive are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Gray Matter Interactive, Inc.
This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

THE GAMES machine

ARRETRATI

Gli arretrati di TGM (in versione cd-Rom o DVD) possono essere richiesti con versamento sul c/c postale
n° 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l. via dell'Annunciata 31 - 20121 - Milano, indicando nella causale il numero e la versione desiderata

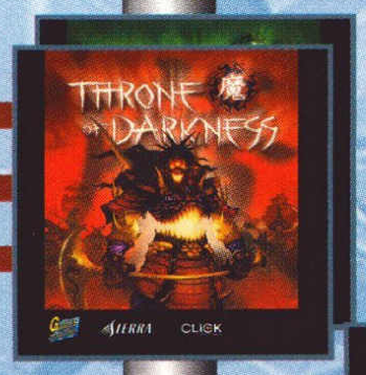
Elenco completo su: www.tgmonline.it sezione arretrati

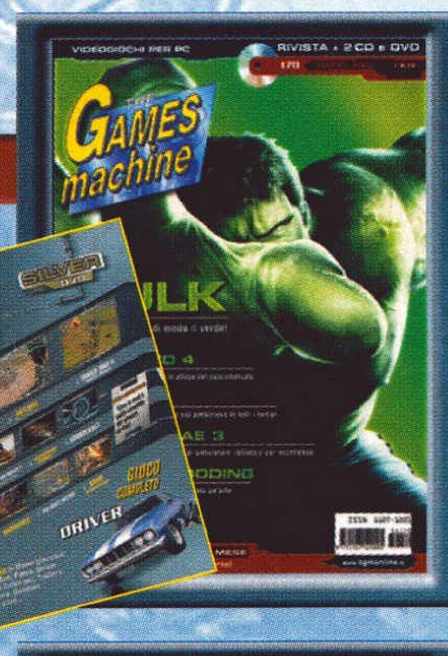
Per informazioni: tel. 02/878511

Il prezzo degli arretrati é pari al doppio del prezzo di copertina

TGM n° 169
Maggio 2003

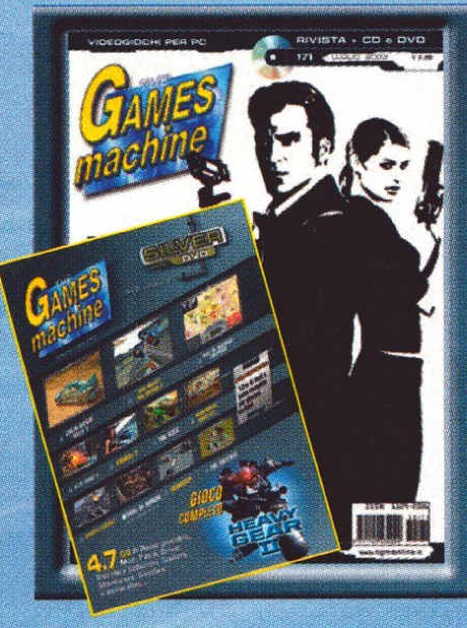
Gioco Completo
Throne of Darkness





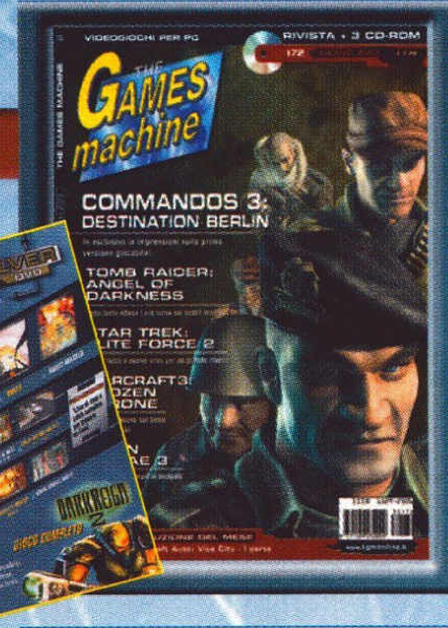
TGM n° 170
Giugno 2003

Gioco Completo
Driver



TGM n° 171
Luglio 2003

Gioco Completo
Heavy Gear 2

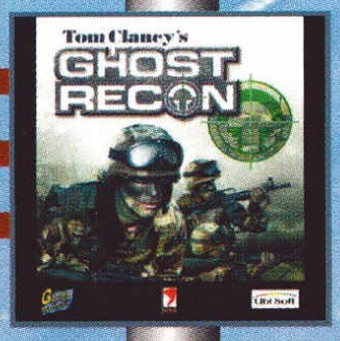


TGM n° 172
Agosto 2003

Gioco Completo
Dark Reign 2

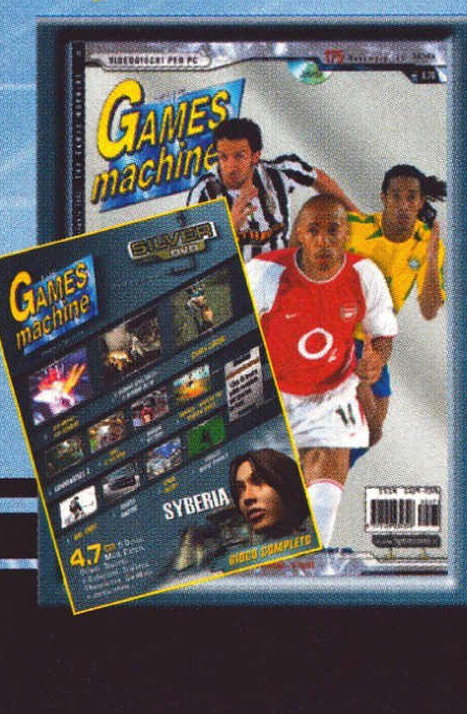
TGM n° 173
Settembre 2003

Gioco Completo
Ghost Recon



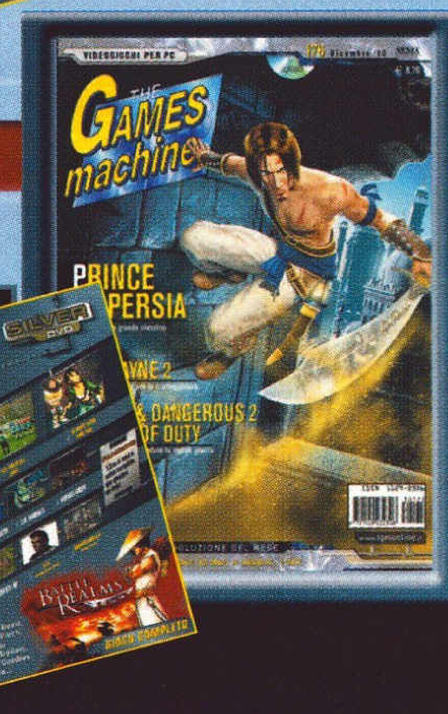
TGM n° 174
Ottobre 2003

Gioco Completo
Desperados



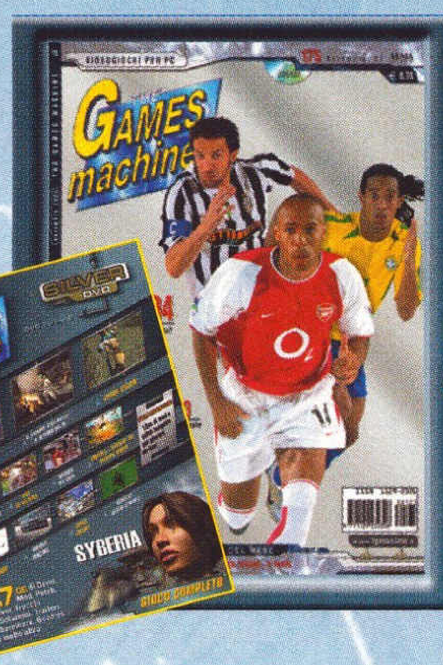
TGM n° 175
Novembre 2003

Gioco Completo
Syberia



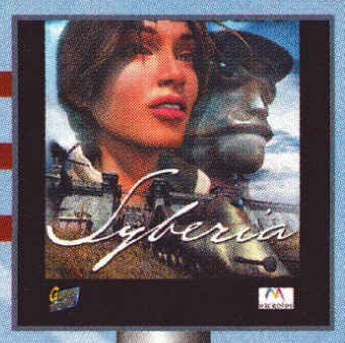
TGM n° 176
Dicembre 2003

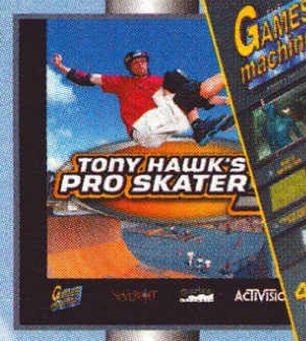
Gioco Completo
Battle Realms



TGM n° 177
Speciale natale 2003

Gioco Completo
Aliens vs Predator 2



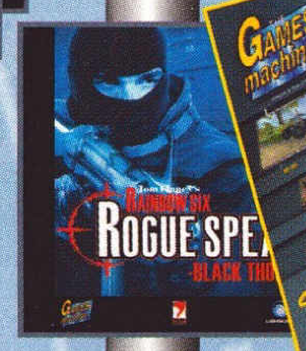


TGM n° 178
Gennaio 2004

Gioco Completo
Tony Hawk's Pro Skater 3

TGM n° 179
Febbraio 2004

Gioco Completo
Blood Rayne



TGM n° 180
Marzo 2004

Gioco Completo
Rainbow Six Rogue Spear Black Thorn

TGM n° 181
Aprile 2004

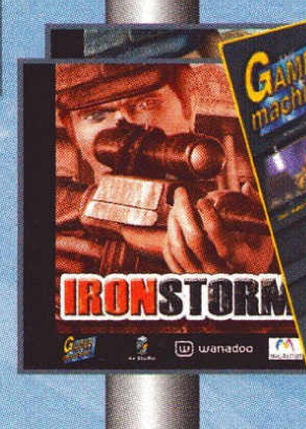
Gioco Completo
Vampire The Masquerade Redemption

TGM n° 182
Maggio 2004

Gioco Completo
Rally Trophy

TGM n° 183
Giugno 2004

Gioco Completo
Star Trek Away Team

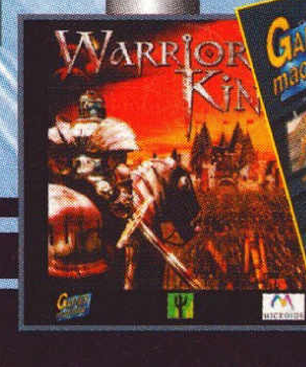


TGM n° 184
Luglio 2004

Gioco Completo
Iron Storm

TGM n° 185
Luglio 2004

Gioco Completo
Il 2 Sturmovik



TGM n° 186
Agosto 2004

Gioco Completo
Warrior Kings

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di

Xenia Educational

solo €15,00

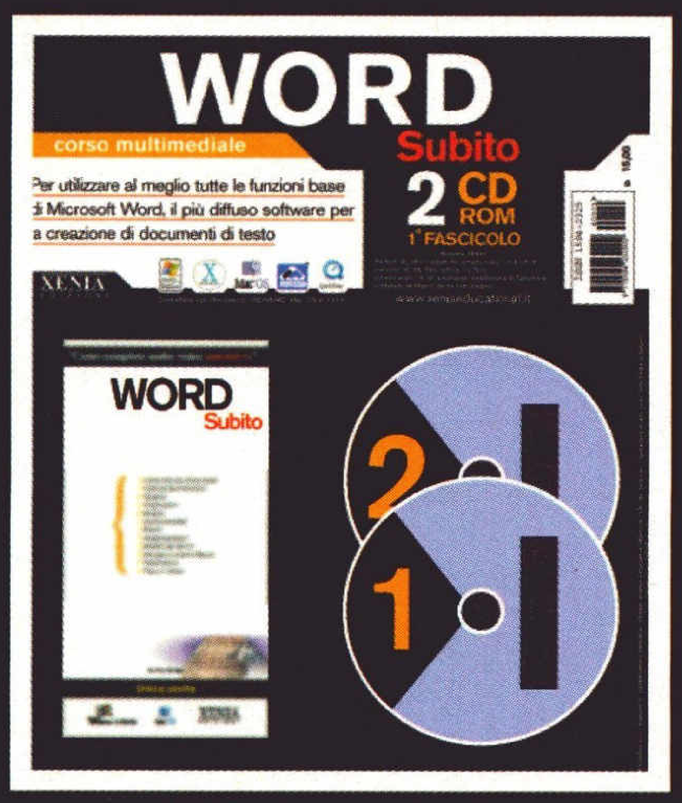
corsi multimediali con tutor virtuali

Per informazioni ed acquisti visita il sito

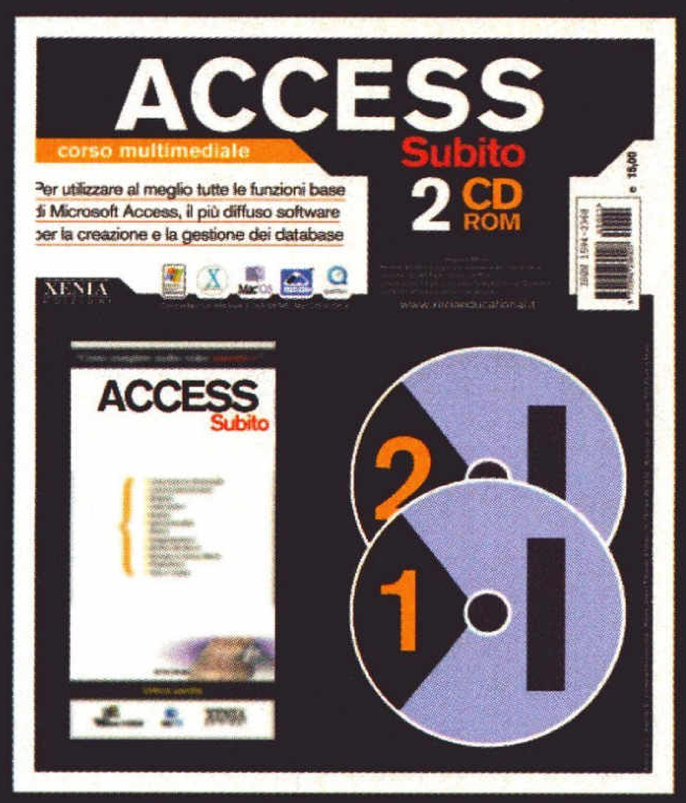
www.xeniaeducational.it

Serie Subito

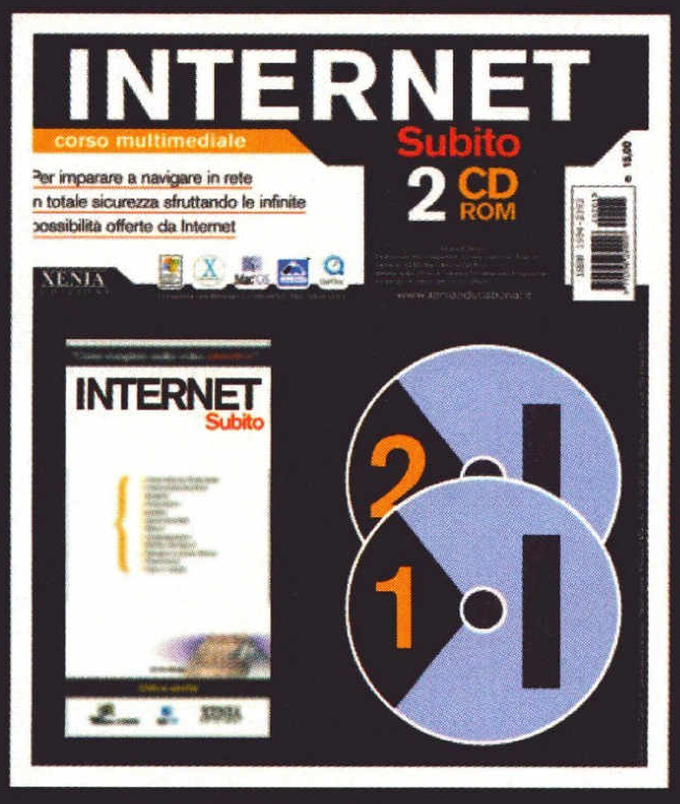
EXCEL subito
4 cd rom/2 uscite



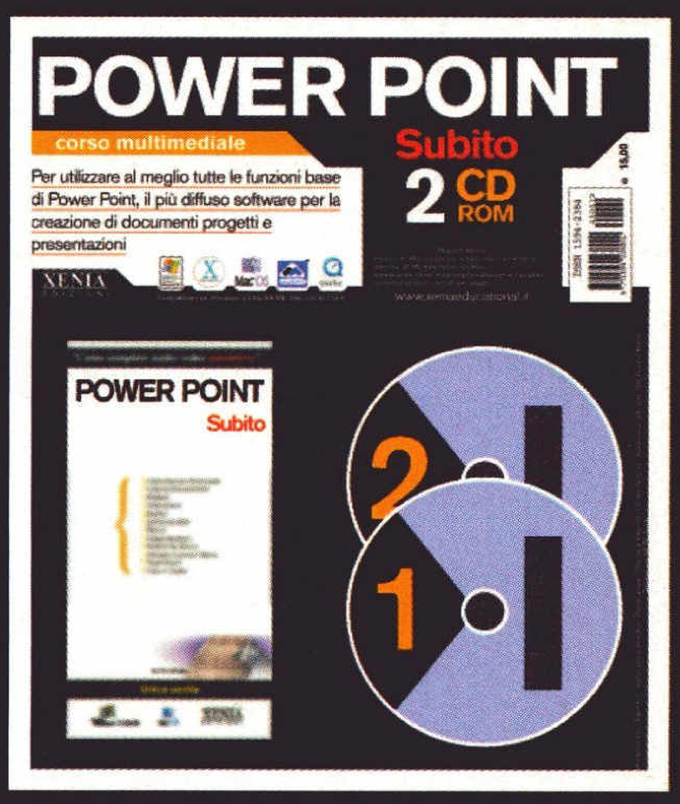
WORD subito
4 cd rom/2 uscite



ACCESS subito
2 cd rom



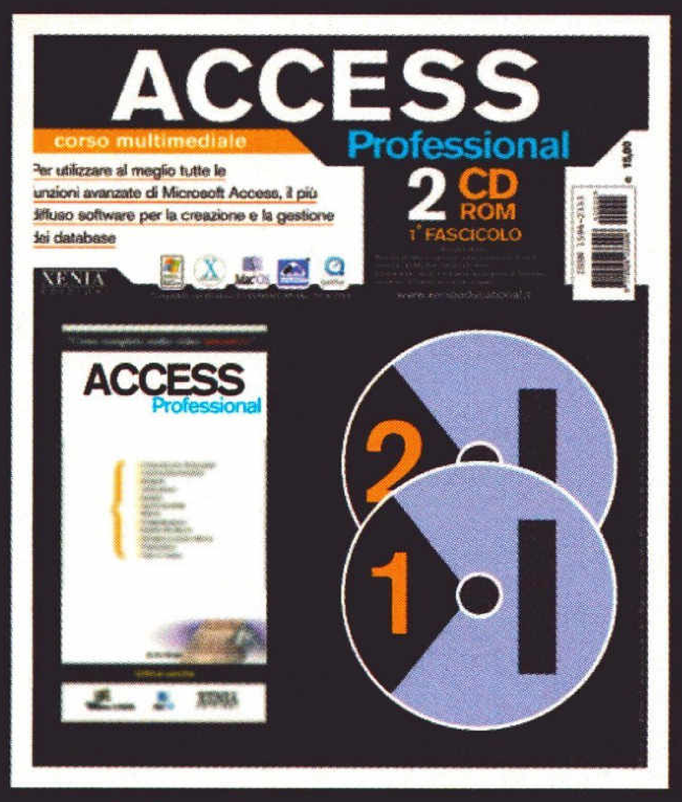
INTERNET subito
2 cd rom



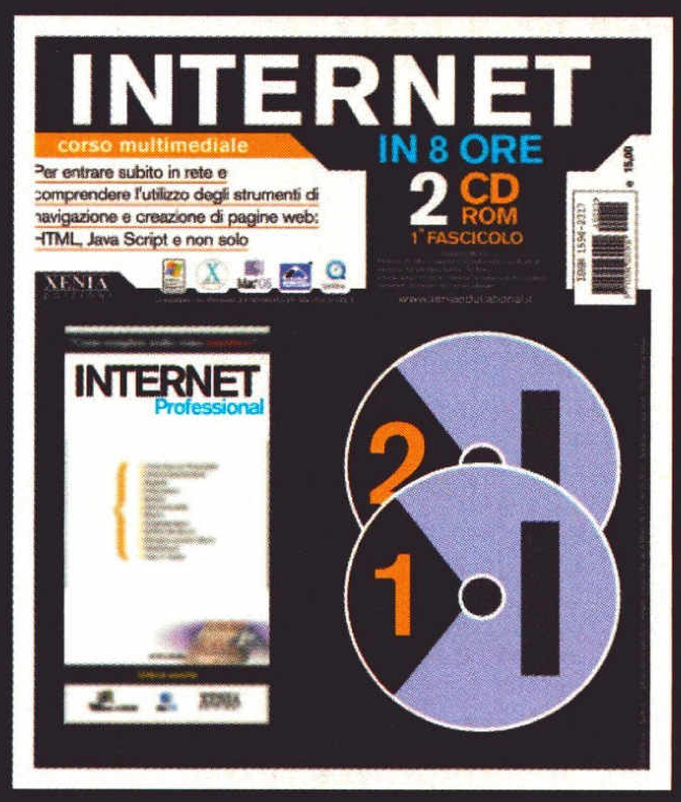
POWER POINT subito
2 cd rom

Serie Professional

EXCEL professional
4 cd rom/2 uscite



ACCESS professional
4 cd rom/2 uscite



INTERNET in 8 ORE
4 cd rom/2 uscite

XENIA
EDIZIONI

ABBONATI!

TGM TI REGALA

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Versione DVD

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

109,00 €

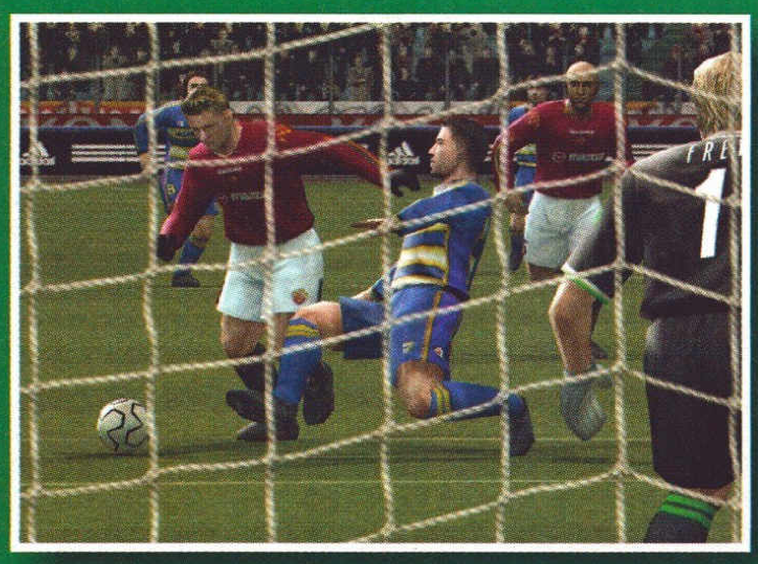
Codice abbonamento: 980-170-DV02-015

Versione CD

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi completi

99,00 €

Codice abbonamento: 980-170-D02-015



ATTENZIONE!

Il gioco sarà disponibile dal 15 NOVEMBRE

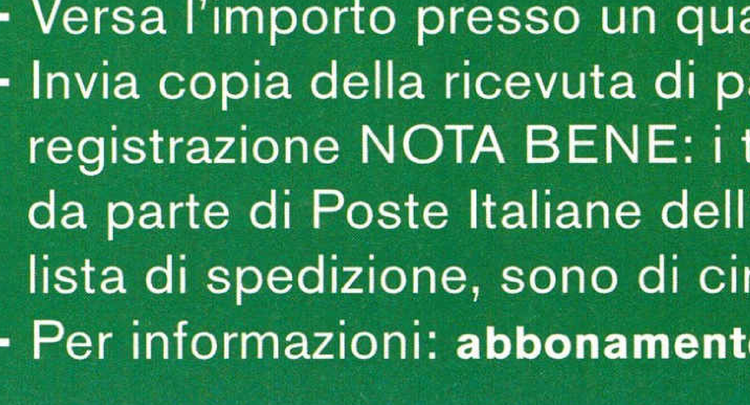
THE GAMES machine

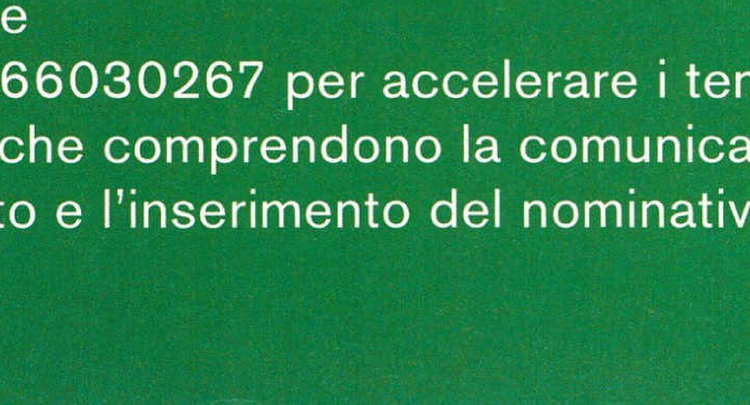
NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione della rivista*

+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*





COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Invia copia della ricevuta di pagamento al fax 02 66030267 per accelerare i tempi di registrazione NOTA BENE: i tempi di attivazione che comprendono la comunicazione da parte di Poste Italiane dell'avvenuto pagamento e l'inserimento del nominativo nella lista di spedizione, sono di circa 20 giorni
- Per informazioni: **abbonamento@xenia.it**

Mobile Zone

Tobia Bearzotti **tobix@xenia.it**

Sony sta lasciando tutti con il fiato sospeso in attesa della PSP, ma Nintendo non sta sugli allori e rinnova il videogioco portatile. La battaglia che ha diviso intere generazioni di videogiocatori si rinnova, quindi, nell'era dell'intrattenimento mobile. Siamo sicuri che sarà ancora Sony ad avere la meglio?

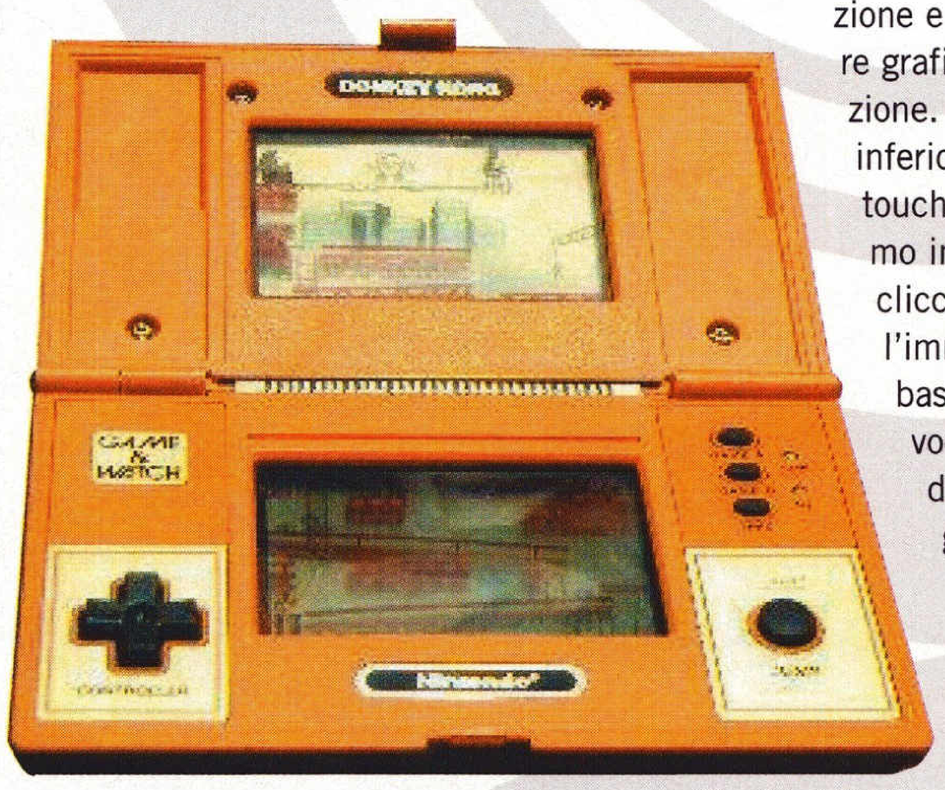
TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Non sembra passato molto tempo dall'uscita del Gameboy Advance SP, ma in realtà sono trascorsi già più di due anni. Forse ci sembra meno per il bel design della console portatile Nintendo, richiudibile come un cellulare, con lo schermo retroilluminato e un catalogo giochi che è il paradiso dei retrogamer più convinti (e non solo). O forse semplicemente perché, a differenza delle console da tavolo, il suo prezzo è rimasto praticamente invariato per due lunghi anni (130 Euro circa, tanto la gente lo compra lo stesso). Fatto sta che, con quest'ultima versione del Gameboy, Nintendo ha sottolineato ancora una volta la sua indiscussa leadership nel campo del mobile gaming. Nokia N-Gage e GP32 non sono certo veri e propri avversari, piuttosto alternative per gli audaci o gli "smanettoni" del videogioco. Sony, però, ha dalla sua un marchio (Playstation) che ha rivoluzionato il videogioco nel mondo e che è conosciuto ovunque, oltre al supporto della "moda", al design e ai contenuti tecnologicamente all'avanguardia. Nintendo non vuole combattere Sony PSP sul suo territorio, caratterizzato da design "cool" e promesse fantascientifiche. Vuole rivoluzionare, ancora una volta, il concetto di videogioco a livello di gameplay, come fece tanti anni fa con il Famicom e il Gameboy. Il futuro Nintendo DS, infatti, presenta una serie di caratteristiche uniche, in grado di condizionare e innovare qualsiasi tipologia di titolo. Innanzitutto il doppio display sovrapposto permetterà di vedere l'azione da due punti di vista diversi, oppure di utilizzare uno dei due schermi per varie funzioni ludiche. Entrambi con diagonale di tre pollici, saranno dotati di retroilluminazione e capacità di visualizzare grafica 3D in alta risoluzione. Inoltre lo schermo inferiore sarà dotato di touchscreen, cioè potremo interagire con il gioco cliccando direttamente sull'immagine. Come se non bastasse, il riconoscimento vocale "dovrebbe" permettere di comandare alcune funzioni dei giochi direttamente a voce (siamo curiosi di vedere la capacità di riconoscimento nelle varie lingue...). Infine, la connessione senza fili ci permetterà partite in multiplayer immediate senza costosi accessori. Per quest'ultima voce, è interessante la scelta della tecnologia Wi-Fi IEEE 802.11, che garantisce larghezza di banda e prestazioni ben superiori a quelle del Bluetooth. In parole povere, fino a 16 giocatori in multiplayer contro i 2-4 di N-Gage. Il sistema di memorizzazione sarà sempre a cartuccia, ma saranno costruite secondo una nuova tecnologia in grado di garantire bassi costi e fino a un Gigabit di memoria (già si vocifera un costo dei giochi "abbassato" tra i 20 e i 30 dollari). Naturalmente è compatibile con tutti i giochi Gameboy Advance. Il Nintendo DS si presenta, così, come la soluzione di game mobility più innovativa, soprattutto per quanto riguarda le possibilità garantite dal doppio schermo. Alcune funzioni, come il riconoscimento vocale, ci lasciano un po' in dubbio e vogliamo verificarle sul campo. Anche il fronte consumi è un incognita. Il Nintendo DS si serve di due processori, un ARM 9 e un ARM 7, in grado di supportare un motore grafico che dovrebbe superare, come resa, un Nintendo 64. Date le elevate risorse normalmente richieste dalla grafica tridimensionale, siamo curiosi di vedere se ancora una volta Nintendo riuscirà dove altri hanno fallito. D'altronde, prima dell'uscita del Gameboy Advance SP, ben pochi credevano che si sarebbe riusciti a giocare con schermo illuminato per quasi quindici ore. L'uscita dovrebbe essere intorno a Natale per il mercato giapponese e a metà del 2005 per quello americano e europeo.

▲ **Su Internet si trovano molte immagini di "falsi" Nintendo DS, fatte circolare prima che venissero rese pubbliche quelle ufficiali.**

▲ **Ecco il Nintendo DS in tutto il suo splendore. È rimasto il design a conchiglia (ottimo per proteggere lo schermo dai graffi). Le dimensioni sono aumentate solo in larghezza, e sono presenti due altoparlanti stereo.**



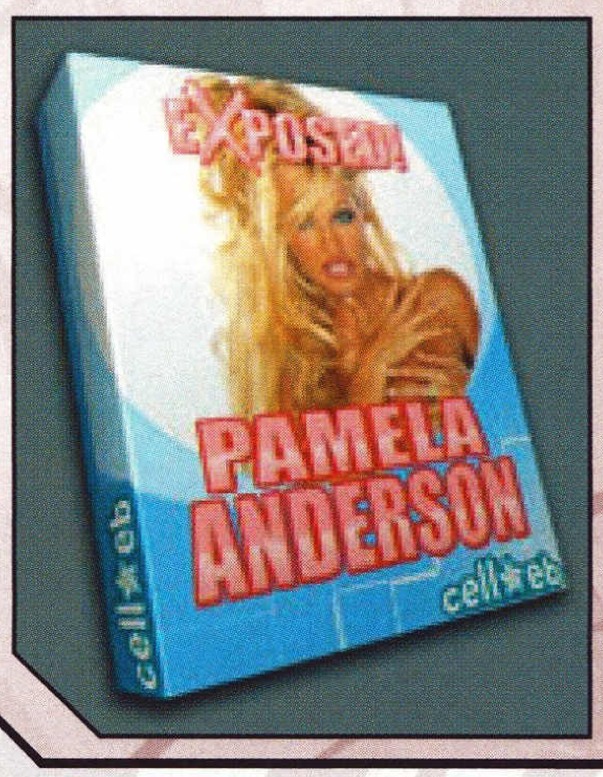
▲ **In realtà il doppio display sovrapposto non è una novità. Era stato usato molti anni fa, sempre da Nintendo, per alcuni Game & Watch, come questo Donkey Kong.**

PAMELA ANDERSON - EXPOSED!

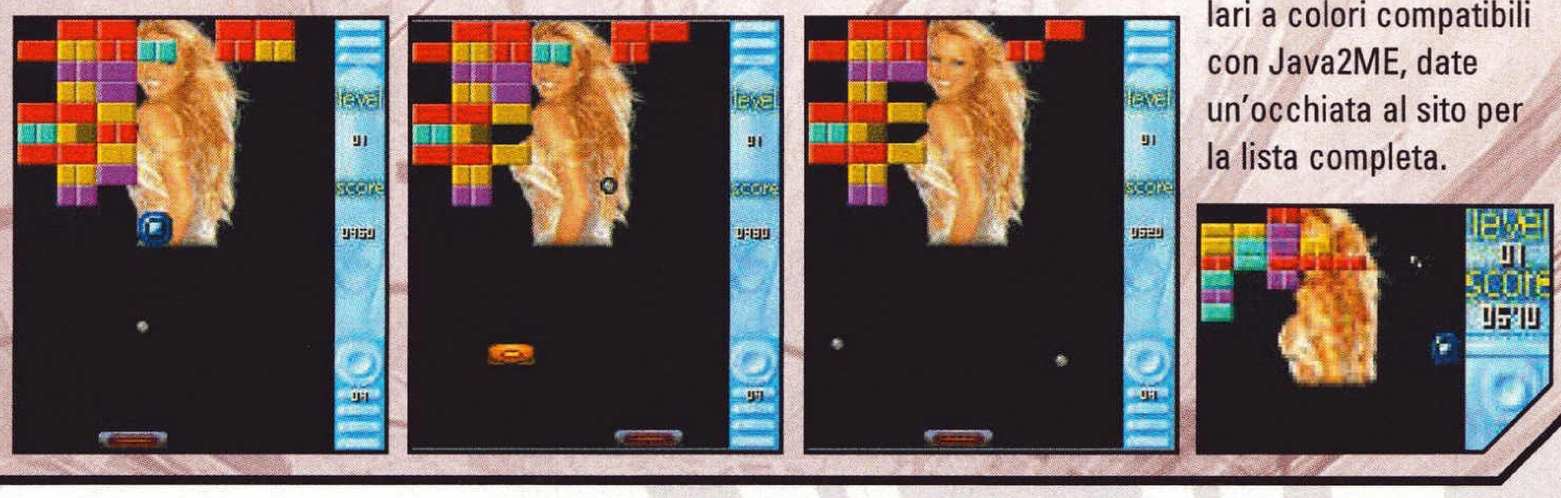
Piattaforma: Java2 Mobile Edition
Sviluppatore: www.elkware.com

67

Beh, la prorompente Pamela è sempre piacevole da guardare, soprattutto quando dobbiamo completare estenuanti livelli dell'ennesimo clone di arkanoid per vedere la sua foto intera. Questo titolo non è particolarmente spinto e non ci sono foto troppo "scoperte". Nonostante questo risulta una piacevole alternativa al genere, e almeno ci viene voglia di completare i livelli per un motivo valido. La grafica è semplice ma apprezzabile, anche se avremmo preferito foto a una risoluzione maggiore (non occupano nemmeno tutto lo schermo). Lo schema di gioco non ha nulla di innovativo, non mancano bonus a cascata di tutti i tipi (dal multiball allo sparo) mentre la velocità di gioco è molto migliore sui cellulari di fascia alta (symbian o equivalenti), probabilmente per le capacità grafiche migliori.



Pamela Anderson – Exposed è disponibile per la maggior parte di cellulari a colori compatibili con Java2ME, date un'occhiata al sito per la lista completa.

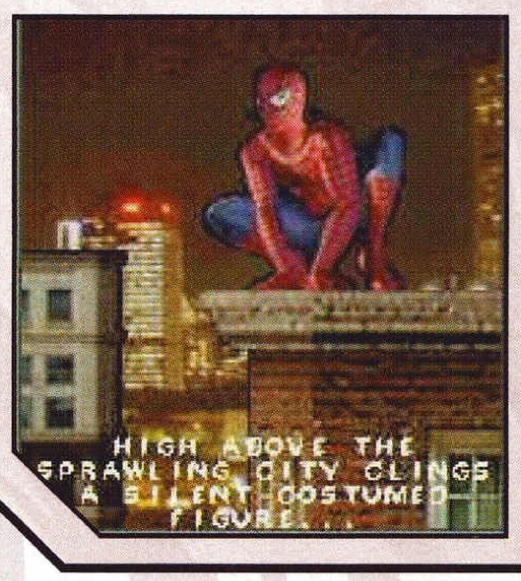


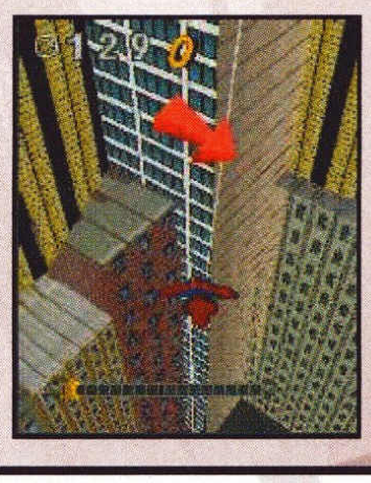
SPIDERMAN 2

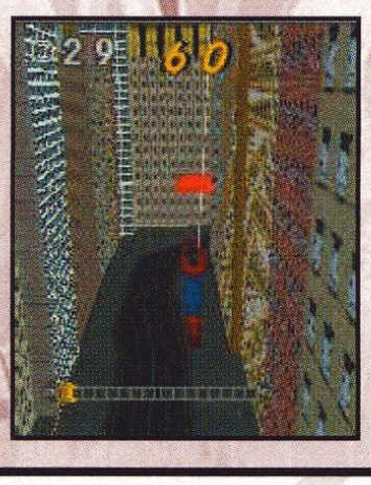
Piattaforma: Nokia N-gage
Sviluppatore: Backbone Entertainment

75

Spiderman 2 per N-Gage è un interessante connubio tra platform 2D e gioco d'azione 3D. In verità le uniche parti con grafica tridimensionale sono quelle dove dovremo raggiungere un punto della città saltando da un palazzo all'altro (cinque livelli in tutto), mentre tutti gli altri livelli (quindici) saranno strutturati come i più classici platform bidimensionali. Non mancano i boss di fine livello, che aumentano la longevità e la sfida. La grafica, come spesso accade su N-Gage, è più definita in 2D, mentre le texture a bassa risoluzione (la memoria è quella che è) fanno un po' storcere il naso nei livelli 3D, unite alla fluidità scarsa garantita dalle limitate prestazioni. Nulla di grave comunque, Spiderman 2 rimane un piacevole platform da giocare fino in fondo. Ben realizzate anche le scene di intermezzo tridimensionali, anche se il gioco è completamente in inglese.







FATAL FORCE

Piattaforma: Java 2 Mobile Edition
Sviluppatore: Macrospace

80

Fatal Force era stato annunciato molti mesi fa e dalle notizie trapelate ci aspettavamo un gioco qualitativamente superiore alla media. Le aspettative non sono state deluse, anche se naturalmente qualche pecca c'è. Fatal Force è uno sparatutto a scorrimento, completamente bidimensionale, con una grafica dettagliata e caratterizzata dal character design "cartoonesco". I personaggi sono in stile "super deformed", il che li rende decisamente simpatici e divertenti. Potremo scegliere uno dei tre protagonisti e accompagnarlo lungo quattro livelli decisamente lunghi e pieni di pericoli. Ma la cosa più interessante è la possibilità del multiplayer, tramite Bluetooth (per ora solo sui teriminali Nokia 6600, 7610, 6230) che ci permetterà di sfidare un amico in modalità Deathmatch, Domination e Cattura Bandiera. Inoltre potremo collegarci tramite GPRS ad un server (a pagamento) di gioco e creare vere e proprie sfide in mutliplayer. Questo aspetto è veramente unico nel campo dei giochi per cellulare, anche se qui in Italia gli alti costi di connessione non aiutano. Qualche osservazione riguarda il design dei livelli, decisamente ripetitivo, e l'impossibilità di ruotare la traiettoria di sparo. Potremo sparare solo di fronte a noi. Bella la possibilità di rallentare l'azione (tipo Bullet Time, chiaramente semplificato) premendo il tasto 0.

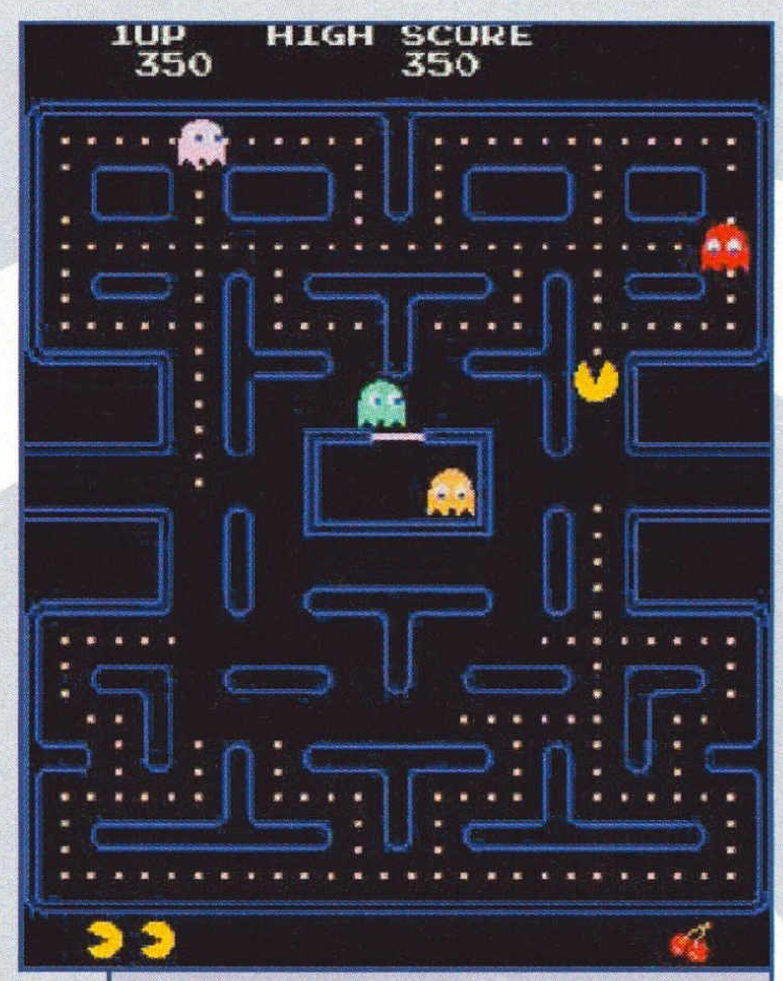
Time Machine

Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Cosa sarebbe il mondo dei videogame senza Pac-Man? Forse un regno senza il suo sovrano. L'intuizione di un programmatore giapponese portò nel 1980 al più grande successo videoludico di sempre, spalancando prospettive in precedenza mai considerate.

PAC-MAN: IL VIDEOGAME INCONTRA IL MASS MARKET

Una grande, appetitosa pizza. Leggenda vuole che il videogame più influente di tutti i tempi sia nato... in pizzeria! Era un'imprecisata sera del 1980 quando Tohru Iwatani, ventiseienne game designer di Namco, già allora uno dei maggiori colossi dell'entertainment made in Japan, decise di andarsi a mangiare una pizza in compagnia.



Il primo, inimitabile Pac-Man.

All'improvviso, dopo aver tagliato una sostanziosa fetta, Iwatani fu colpito dalla curiosa forma assunta dal cerchio di pane e pomodoro: una specie di simpatico esserino dotato di un'enorme bocca stava placidamente osservando, adagiato sul piatto, l'espressione stupita del suo carnefice. Di lì a poco il mondo intero avrebbe conosciuto il nome di quella pizza animata. L'intuizione di Iwatani arrivò in una fase critica per l'industria nipponica del videogame, alla disperata ricerca di qualcosa che potesse finalmente superare gli ormai stantii canoni dello shoot 'em up arcade alla Space Invaders, qualcosa che, in nome di un'esperienza finalmente collettiva, potesse piacere tanto agli uomini quanto alle donne, ricorrendo, se necessario, al florido background cartoonistico del Paese del Sol Levante. Un'impresa titanica e fuori dagli schemi, ma assolutamente necessaria per condurre l'ancora giovane mondo dei giochi elettronici fuori dalle pericolose secche della routine.

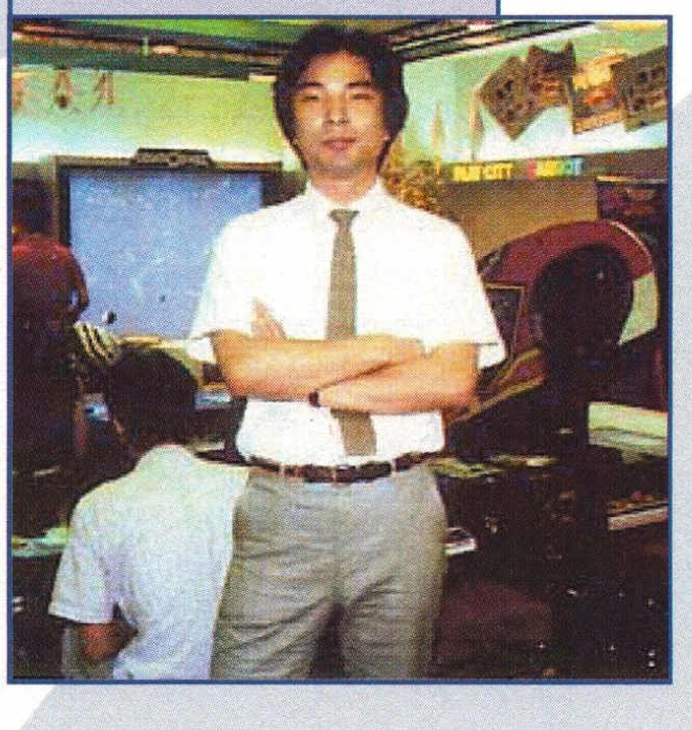
Quando Iwatani presentò ai suoi superiori il progetto di un videogame del tutto nuovo e rivoluzionario, alla Namco capirono subito di avere trovato la risposta che stavano cercando. Lo schema originariamente elaborato dal giovane programmatore prevedeva un labirinto all'interno del quale una pizza animata avrebbe dovuto mangiare tutto il cibo presente (rappresentato da una serie di puntini), cercando nel contempo di sfuggire ad alcuni fantasmi. Ben presto Iwatani fu costretto suo malgrado a sostituire l'amata pizza con un più anonimo pallino giallo dotato di bocca, soluzione più consona alle limitatezze dell'hardware dell'epoca. Il pallino e il gioco furono battezzati Puckman, nome derivato dall'onomatopeico pakupaku, termine che in giapponese indica l'atto del masticare.

L'ormai leggendario cabinato giallo di Pac-Man.

BUON APPETITO, MR. PUCKMAN!

La versione finale del gioco presentava quattro diversi fantasmi colorati (Blinky, Pinky, Inky e Clyde), dotati ciascuno di specifiche abilità nella caccia a Puckman, i quali fuoriuscivano all'inizio della partita da una sorta di gabbia posta al centro del labirinto. Un semplice contatto con uno qualsiasi dei fantasmini avrebbe comportato la morte del simpatico divoratore giallo. Agli angoli dello schermo furono inoltre inseriti quattro grossi pallini che, una volta mangiati, rendevano Puckman invulnerabile per un breve periodo, durante il quale i fantasmini diventavano blu e "commestibili". Gli occhi dei nemici mangiati, evidentemente indigesti, tornavano quindi verso il

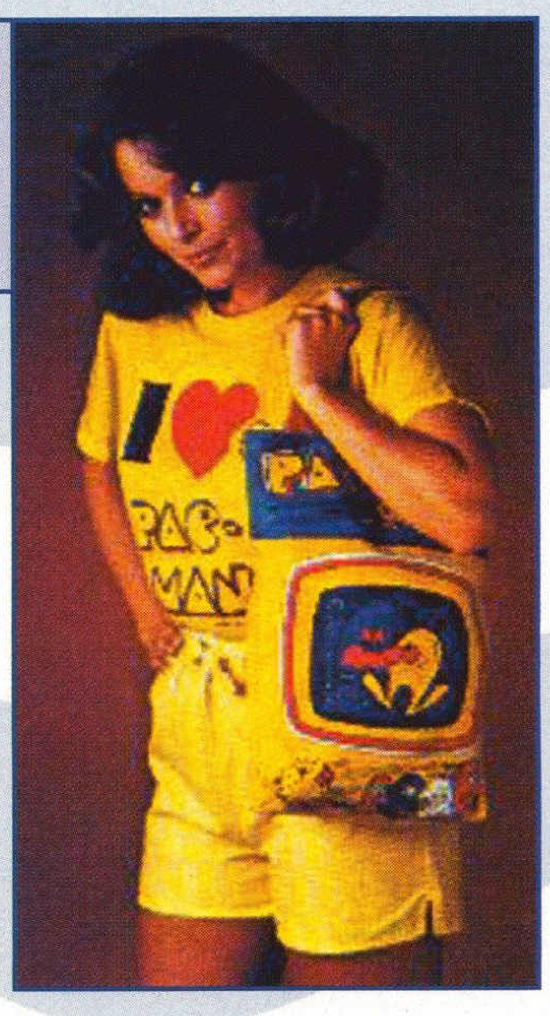
Tohru Iwatani, papà del piccolo e affamato pallino giallo.



NEI PANNI DI PAC-MAN

Nel 1996 Virtuality, una società dedita allo studio di realtà virtuali, propose una curiosa versione di Pac-Man, al fine di dimostrare la potenza della propria tecnologia. Pac-Man VR, questo il nome del prodotto, metteva letteralmente il giocatore nei panni di Pac-Man grazie a una prospettiva in prima persona e a un labirinto tridimensionale. Pac-Man VR faceva leva su uno spiccato senso di claustrofobia e sulla tensione provocata dall'improvvisa comparsa dei fantasmi, elementi che conferivano all'esperienza di gioco connotazioni del tutto nuove. Il costo esorbitante dell'hardware non aiutò di certo la diffusione del titolo Virtuality, esosa esclusiva delle più grandi e ricche sale giochi degli Stati Uniti.

centro dello schermo dove si reincarvavano in nuovi fantasmi. Lo schema di gioco, davvero semplice nel suo immediato e riuscitissimo gameplay (era sufficiente un joystick a quattro posizioni) e basato, come tutti gli arcade dell'epoca, sulla filosofia dell'High Score, era reso più stimolante dalla graduale velocizzazione dei movimenti livello dopo livello e dal periodo di invulnerabilità sempre più ristretto. Il tutto sottolineato da una musica incalzante destinata a fare scuola, memore dell'ormai storico "dum dum" di Space Invaders.

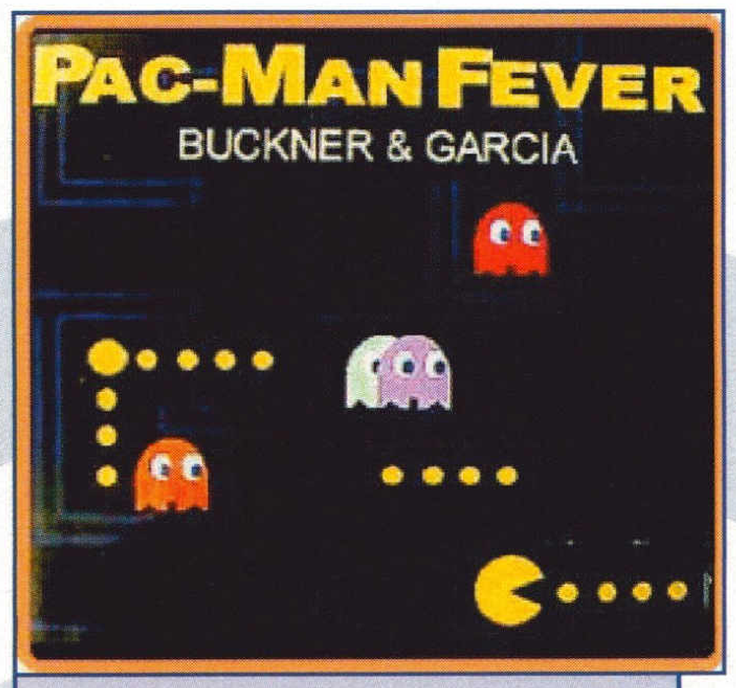


Una ragazza agghindata con abiti e accessori griffati Pac-Man.

E proprio come il suo illustre predecessore, Puckman ebbe un impatto straordinario sulla società giapponese, tanto da provocare un'altra contrazione nella circolazione di monete quando decine di migliaia di cabinati gialli invasero tutti i locali pubblici del Paese. La bomba-Puckman non tardò a far sentire roboanti deflagrazioni anche Oltreoceano. La Bally/Midway ottenne da Namco la licenza per produrre il titolo negli Stati Uniti, nonostante un'iniziale parere negativo del presidente Robert Mullane, convinto di avere tra le mani un gioco troppo stupido per il mercato a stelle e strisce. Mai persona fu meno lungimirante. Puckman, ribattezzato negli States Pac-Man per evitare che qualche burlone incidesse sui cabinati una F al posto della P, divenne nel giro di pochi mesi il più grande successo arcade di tutti i tempi, raggiungendo la straordinaria cifra di centomila unità vendute sul suolo americano (il precedente bestseller, Asteroids di Atari, si era fermato a quota settantamila) e dando vita a un fenomeno di marketing senza precedenti, destinato a marchiare a fuoco gli anni Ottanta e a influenzare tutte le grandi produzioni videoludiche successive.

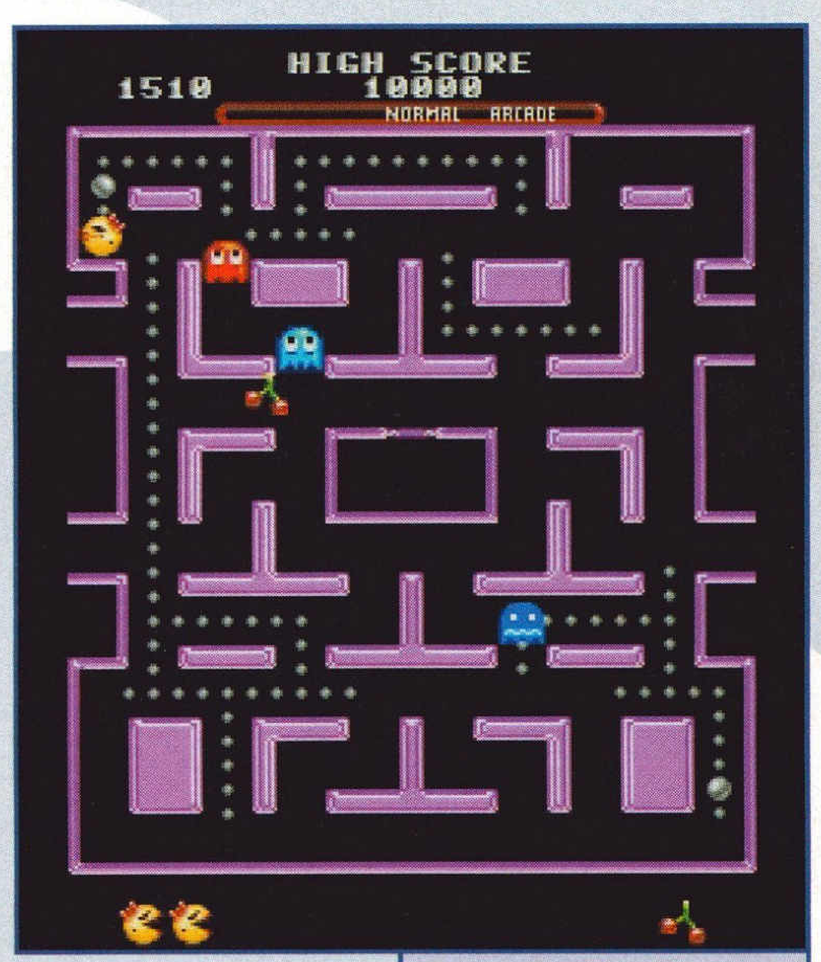
IL PALLINO GIALLO INVADE IL MONDO

Il battage mediatico sorto attorno al piccolo e vorace dischetto giallo, il primo vero personaggio mai creato da un videogame, portò in breve tempo alla nascita di un merchandising di proporzioni mastodontiche. Comparvero così magliette, giacche, tazze, pupazzi e perfino cereali e pasta dedicati a Pac-Man, esaltazione estrema di un marchio adottato ormai da un'intera società come simbolo stesso del divertimento. Nel 1981, all'apice della Pac-Mania, saltò fuori la canzoncina Pac-Man Fever, realizzata dallo sconosciuto duo Buckner & Garcia come parodia di Cat Scratch Fever di Ted Nugent. Il motivetto, che proponeva in intro un campionamento del celebre brano sonoro del videogame, ottenne un clamoroso successo e si issò fino al nono posto delle chart americane. Ma non era finita. Il personaggio creato dalla fantasia di Iwatani sbarcò anche in TV quando la ABC, in collaborazione con i leggendari Hanna e Barbera, mandò in onda un cartone animato intitolato The Pac-Man Show. La programmazione, cominciata nel 1982, proseguì anche l'anno successivo con The Pac-Man/Rubik, The Amazing Cube Hour, una nuova serie nella quale il mangiatore di pallini veniva affiancato da un cubo di Rubik animato, rilettura cartoonosa di un'altra icona degli anni Ottanta.



La copertina del singolo Pac-Man Fever di Buckner & Garcia. Il pallino di Namco sbanca le chart!

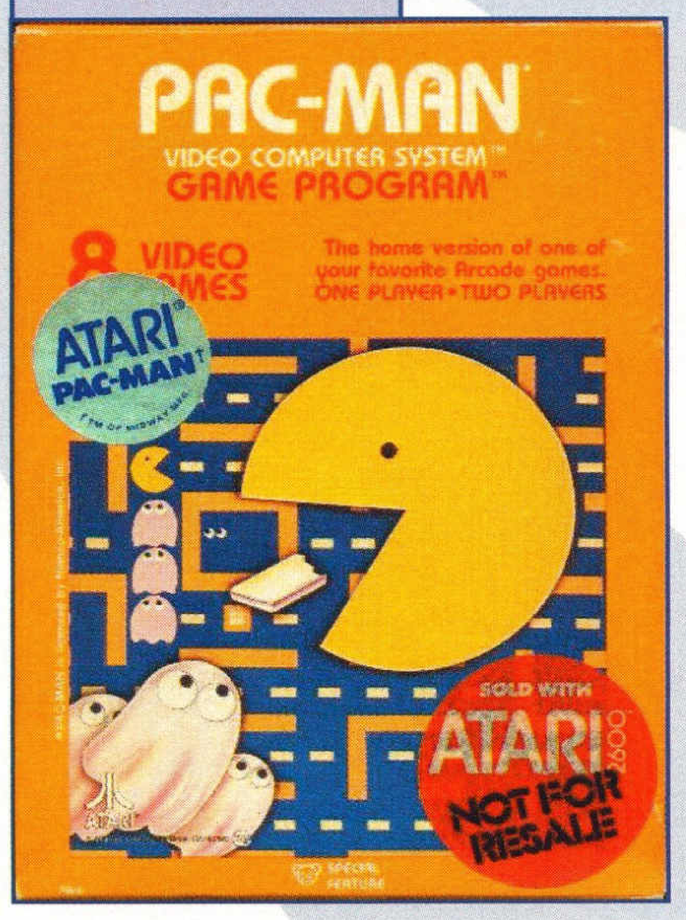
Tornando all'ambito videoludico, i sequel dell'ormai famosissimo prodotto Namco non tardarono ad arrivare. Furono complessivamente dieci gli arcade ufficiali che seguirono il primo Pac-Man, a partire da Ms. Pac-Man (1982), sviluppato direttamente negli Stati Uniti da Midway. Il gioco era una versione femminile dell'originale, con il pallino giallo ora dotato di un vezzoso fiocco e di un bel rossetto, con l'aggiunta di quattro labirinti diversi e di altri rimaneggiamenti minori. Ms. Pac-Man, ennesimo tentativo volto al coinvolgimento del mondo femminile nel mercato dei videogame, ottenne uno strabiliante successo, tanto da rivaleggiare in termini di cabinati venduti con lo stesso "mister" Pac-Man. Si dice che, dopo oltre vent'anni, sia ancora possibile trovare esemplari funzionanti di Ms. Pac-Man in qualche sperduta sala giochi americana!



Ms. Pac-Man, ovvero l'altra metà del cielo...

Pac-Man Plus, Super Pac-Man, Pac-Mania, Pac-Attack, sono solo alcuni dei sequel che, realizzati a ciclo pressoché continuo, hanno condotto la creatura di Iwatani fin nel cuore degli anni Novanta, facendo del dischetto giallo il più longevo fenomeno videoludico. Il titolo Namco, nato e cresciuto in ambito arcade, trovò spazio anche nel settore dell'home gaming, grazie a una serie infinita di conversioni più o meno riuscite. Il Pac-Man per Atari 2600, prima versione domestica del gioco, fu una delle peggiori nefandezze elettroniche mai concepite, con buona pace della Pac-Mania. Al di là di qualche pesante tonfo, la storia era stata ormai scritta, e quella pizza con la bocca che un giovane programmatore aveva per caso incontrato una sera del 1980 aveva raggiunto la meritata immortalità.

La scatola della pessima versione per Atari 2600



Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

LE ELUCUBRAZIONI MENTALI DI UN SISTEMISTA: ALGORITMO PRENOTAZIONI POSTI EUROSTAR

A CURA DI DAVIDE CORRADO

A causa del mio lavoro come sistemista sono costretto, mio malgrado, a spostarmi con i simpatici treni Eurostar almeno due volte la settimana portando con me 2 kg di portatile e altri 3 di cose più o meno inutili (che tengo comunque dentro alla borsa per un motivo imprecisato).

Chi ha viaggiato in Eurostar almeno una volta e ha l'occhio attento avrà certamente notato che, sebbene il treno sia mezzo vuoto, tutti i passeggeri sono stipati in due o tre vagoni come scatole di sardine, per lo meno per quanto riguarda la seconda classe. Con stipati intendo che, praticamente, tutti i posti o quasi del vagone sono occupati (quindi niente portatile sul sedile accanto), e i pochi liberi potrebbero diventare occupati alla prossima fermata, con una probabilità quasi certa. Se a ciò aggiungiamo che il noto designer che ne ha curato l'arredamento interno produce oggetti piacevoli alla vista ma dannatamente scomodi, beh, vi lascio immaginare che piacere è spostarsi con il treno.

Il vagone di un Etr-500 come non lo vedrete MAI, ovvero tutto libero e in attesa che vi sediate dove vi pare e piace...

Da queste premesse, unendo i concetti che ho dovuto apprendere forzatamente in un esame universitario che si chiama Ricerca Operativa, ho tratto le mie personalissime considerazioni sull'algoritmo utilizzato dai terminali delle biglietterie per assegnarvi il posto. E che esista un algoritmo di assegnazione lo posso provare con il seguente ragionamento: dalle rilevazioni da me effettuate la malvagità dei posti che mi sono sempre stati assegnati non può (o almeno lo spero) essere frutto del caso. Ma senza tanti preamboli eccovi in simil-linguaggio di alto livello un abbozzo di tale algoritmo

```
float funzione assegna_posti(float vicino_a)
se il reale vicino_a = 0
        se non ci sono vagoni da riempire
                prendi il primo vagone libero e assegna un posto
        altrimenti
        assegna un posto a caso in un vagone da riempire
altrimenti
        assegna il posto
ritorna il valore del posto con tanto di numero di vagone
```

L'algoritmo è abbastanza semplice ma non per questo poco malvagio; innanzitutto le spiegazioni: i valori utilizzati dalla funzione assegna_posti e dalla variabile vicino_a possono essere pensati come numeri reali della forma XX,XX, dove prima della virgola viene il numero di vagone e dopo la virgola il numero di posto. Il suo funzionamento è di facile comprensione: se richiedete un posto vicino a un altro posto (il posto vicino al quale vorreste essere potrebbe anche risultare vuoto, quindi state bluffando e magari state tentando il colpaccio di finire nella carrozza n, che di solito è vuota) condannate a morte tutto il vagone, che verrà considerato d'ora in poi vagone non vuoto e verrà quindi riempito; se invece decidete di affidarvi al caso finirete in un vagone da riempire. Come potete voi stessi constatare non avete scampo: in un modo o nell'altro diventerete dei simpatici pesci in scatola, a meno di non disporre di amici compiacenti che viaggino con voi e che richiedano il posto in vagoni tutti diversi, indebolendo il funzionamento dell'algoritmo.

Chi volesse ricercare le motivazioni di un simile comportamento potrebbe attribuire la colpa a qualche programmatore sadico che godeva all'idea di far soffrire i viaggiatori o forse, più sensatamente, alla necessità di minimizzare le pulizie (se un vagone è vuoto non si pulisce); queste sono solo ipotesi ovviamente.

A vederlo di fronte sembrerebbe proprio il non plus ultra della comodità su rotaia. Ma si tratta solo di un malinteso.

Ma come tutte le cose, anche questo algoritmo ha un punto debole: dal momento che la prenotazione del posto è obbligatoria ma non vi viene richiesto di sedervi proprio in quel posto, il mio comportamento standard ora mi porta ad affidarmi al caso per quanto riguarda l'assegnazione e al fregarmene quindi bellamente di dove dovrei andare: infatti mi reco al primo vagone vuoto che incontro. E di solito almeno uno c'è sempre. Spero di aver migliorato le vostre trasferte in treno con questo mio trucchetto da 2 cents! Buoni viaggi!!!!

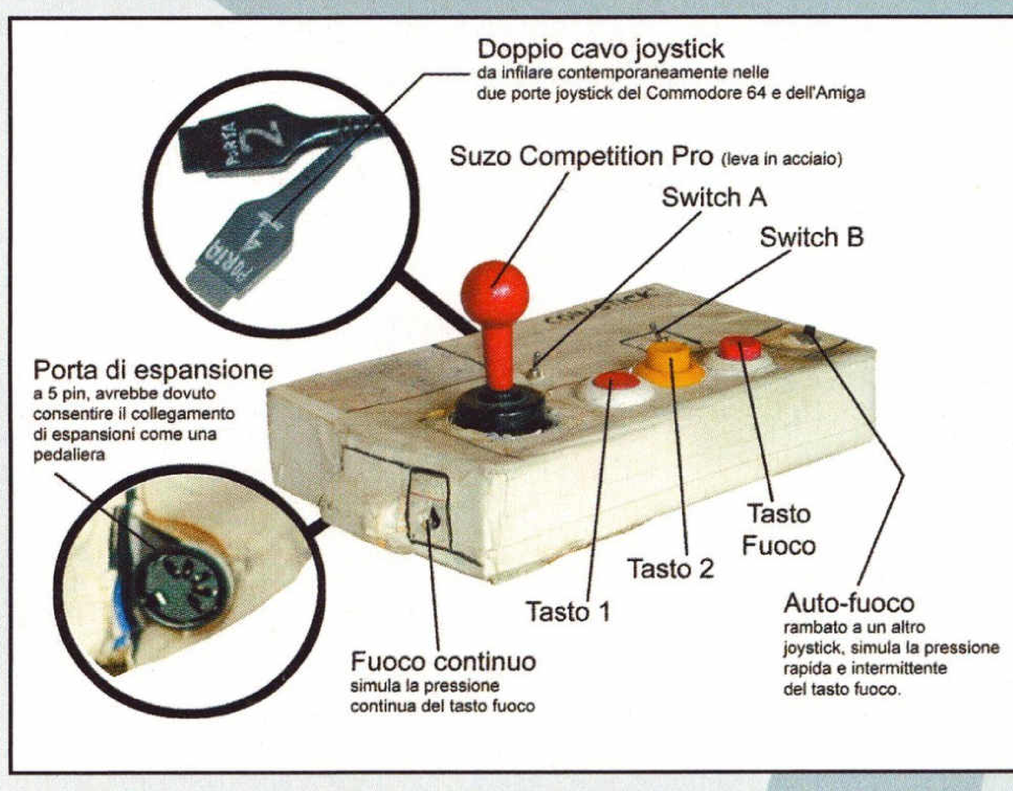
NB: per semplicità non ho tenuto conto delle assegnazioni multiple (due o più persone che vogliono stare vicine) ma di sicuro il ragionamento non cambia di molto.

RETROBOVING

(OVVERO: SCHELETRI NELL'ARMADIO CHE NON RESTERANNO IMPUNITI)

Innanzitutto, una doverosa premessa. Questo articolo nasce da un topic sul forum "Amiga e AmigaOne" di TGM Online, che all'inizio di luglio è andato a ravanare nel passato (non propriamente invidiabile) del Paolone. Si dà infatti il caso che, il mentecatto in questione, molti mesi prima di imperversare sulle pagine di Zzap! e di TGM, abbia cercato inutilmente di proporre a diverse riviste del settore una sua creazione, ovvero un joystick "potenziato" per il Commodore 64. Ovviamente, con una lungimiranza da fare invidia a quella dei detrattori di Angelico Medaglia, il progetto fu cassato da tutti, ricevendo da chiunque una variopinta collezione di sfottò. Bisogna ammettere, però, che l'idea in sé non era affatto malvagia (e infatti l'idea originale era di Davide Corrado – Paolo si è limitato a copiarla e a "espanderla" come nemmeno il Pastore avrebbe avuto il coraggio di fare) (mi serviva per giocare meglio a R-Type che era al tempo per me una vera mania!

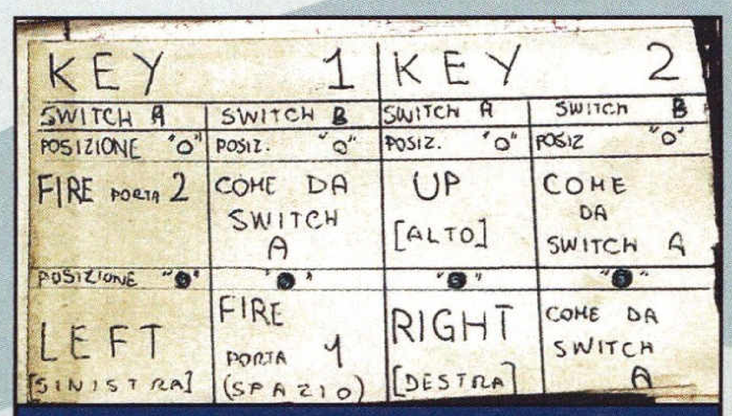
Il Coinstick, in tutto il suo splendore. Il nome deriva dalle plance dei coin-op, che la periferica tentava pateticamente di imitare.



Peccato solo che le astronavine messe in cerchio a metà del primo livello non girassero sigh! Chi se le ricorda? NdD): il problema era la realizzazione, visto che il "prototipo" – oltre a un nome decisamente scemo, Coinstick – aveva uno chassis interamente in cartone, ricavato dalla scatola di un mouse 1351 della Commodore e rinforzato con tanto, tanto nastro isolante plastificato. Il che gli conferiva un aspetto da "periferica dei poveri" che non avrebbe fatto invidia neanche alla più pezzente valigia in cartone e stracci del 1920, e che mai e poi mai avrebbe potuto essere preso sul serio da chicchessia. A dispetto del look, però, il Coinstick funzionava egregiamente, e funziona esattamente alla stessa maniera ancora oggi (quante schede per PC avremo buttato via nel frattempo?). Peccato che un oggetto del genere su un computer moderno non avrebbe praticamente senso. Come funzionava, ce lo spiega lo stesso Paolone:

"Si trattava di un joystick Competition Pro (un modello con meccanica in acciaio, della Suzo NdP), modificato in modo da collegarsi a entrambe le porte joystick, e fare sì che sulla plancia trovasse spazio anche un secondo pulsante, analogo alla barra spaziatrice (corrispondente al fuoco della porta #1). In questo modo tutti i diecimila giochi del Commodore 64 che usavano lo spazio come secondo tasto fuoco, diventavano tremendamente più semplici da usare (si pensi per esempio a R-Type). Sul joystick avevo montato anche un terzo tasto che replicava lo spostamento verso l'alto. Utile nei giochi alla Giana Sisters e Bubble Bobble, dove muovere il joy verso l'alto e contemporaneamente a sinistra o destra dava spesso brutti risultati: è molto più comodo schiacciare un tasto, come in sala giochi, sul Super Mario Bros originale. Altri cotillon: uno switch consentiva ai tasti fuoco2/alto di diventare sinistra/destra. Anche Decathlon non avrebbe più dato problemi.

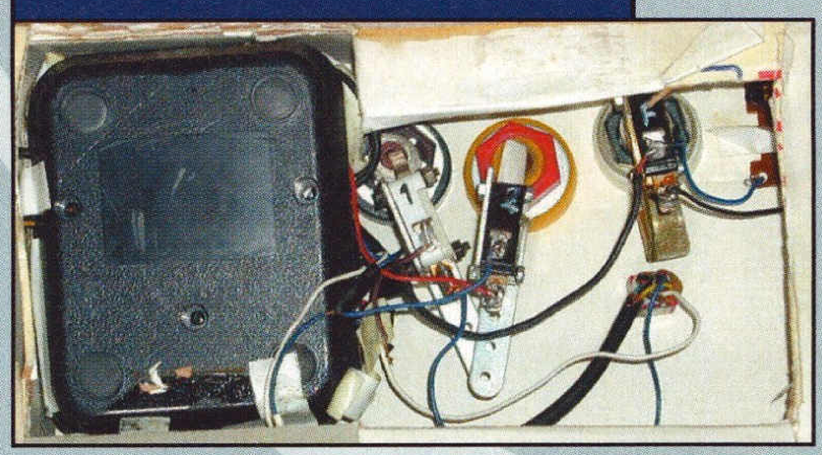
Infine, avevo previsto pure una porta di espansione a cinque pin, alla quale poter collegare, un giorno, una pedaliera che mi sarei costruito, se solo avessi avuto tempo e voglia di farlo. Ma mi sono mancate entrambe le cose."



Una legenda, scritta professionalmente a mano, ricordava all'incauto utente le funzioni ottenute cambiando la posizione dei due switch

Gli anni passano, i capelli del Paolone non sono più così fluenti e, per fortuna, anche i terrificanti occhialoni a goccia che imperversavano negli anni '80 sono andati fuori moda. Ma ci sembrava giusto rendere pubblico qualcosa per cui il vostro redattore preferito non dovrebbe mai smettere di vergognarsi... (Aggiungo un piccolo dettaglio che il nostro prode Paolone si è dimenticato di dirci: i pulsanti del Coinstick sono dei pulsanti originali da sala giochi; come è possibile? Semplice: il Paolone era al tempo andato a piagnucolare in modo più o meno patetico con il gestore di una sala giochi di Alassio, la lacrimazione era così evidente che il sopraccitato gestore, per non vederlo più in giro con quella faccia, gliene aveva regalati addirittura tre, più forse qualche pezzo di ricambio! NdD) (solo quei tre lì purtroppo... NdP).

Dal Suzo uscivano i fili che collegavano i tasti e gli switch aggiuntivi. Presi, fra l'altro, da coin op veri.



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nel Music Machine on line: Mao's box, Vlad's kingdom, Tgm in discoteca, concerti, recensioni...

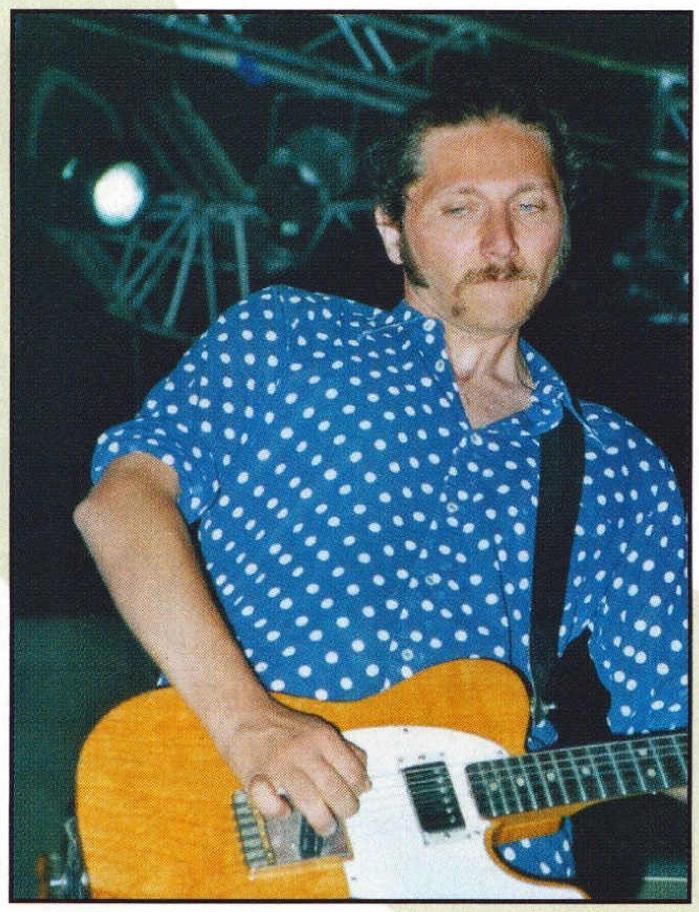
SPAZIO LIVE

Evento: Verdena + Afterhours - "Suoni nella Cava"
06 agosto 2004 - Cursi (Le)

L'appuntamento è stato rispettato e anche quest'anno il festival più atteso del Salento si è tenuto nelle suggestive cave di Cursi (in provincia di Lecce), dove si fondono identità culturale e musica. Tra spazi riservati all'arte, all'improvvisazione artistica e all'artigianato salentino, Suoni nella Cava - Estate 2004, *interamente dedicato al rock alternativo, ha ospitato due tra le attuali migliori band italiane. Due band che hanno già incrociato le loro traiettorie musicali, ma che da tempo non si trovavano a dividere lo stesso palco. Due band che quando si incontrano, non mancano di sorprendere. Ed emozionare. Stiamo parlando di* ***Afterhours*** *e* ***Verdena****.*

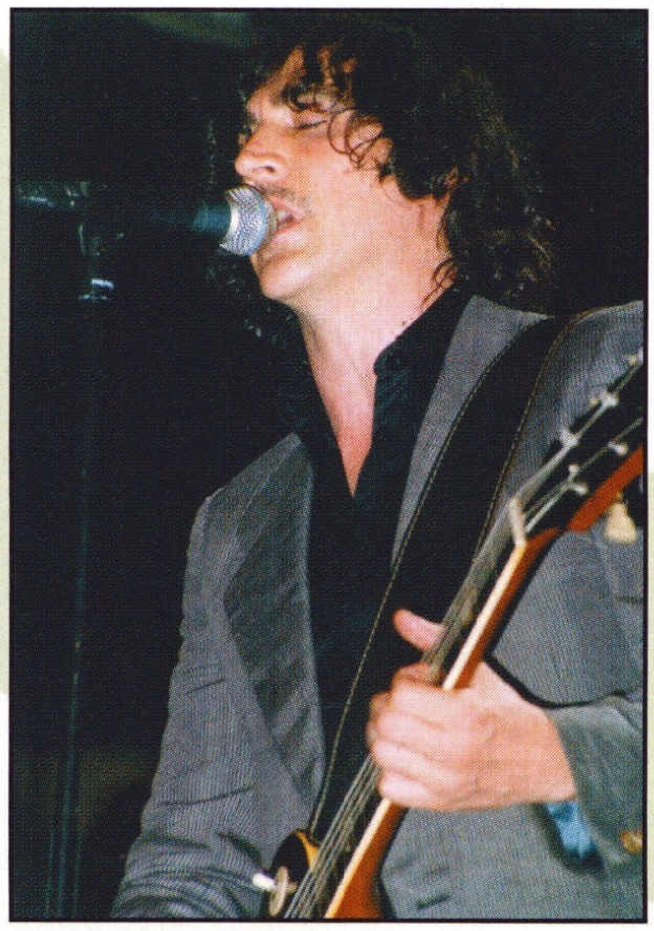
Ore 21,00. Arrivato a Cursi e oltrepassati i cancelli, mi accorgo che c'è già molta gente sia sotto il palco sia fra i vari stand, e la cosa che più di tutte sorprende è che il numero delle persone presenti nella cava aumenta progressivamente. Nonostante l'inizio del concerto sia stato fissato proprio per le 21, il palco non sembra ancora pronto ad accogliere una delle due band e il pubblico, in trepidante attesa, appare inaspettatamente eterogeneo, evidenziando che non sono solo i due gruppi a destare attenzione, ma anche la sempre maggiore popolarità del festival.

Ore 22,30. Le cave di Cursi sono ormai sature di corpi e l'attesa è finita. Si accendono luci. I Verdena sul palco e il tempo ucciso all'istante. Sarà *Blue*, b-side dagli echi Motorpsycho appartenente all'Ep Spaceman, ad aprire coraggiosamente il concerto. E *Logorrea*, opentrack del loro ultimo disco, a seguirla. Riff aridi in cadenze ossessive. Breve ma intensa, l'esibizione del quartetto bergamasco sarà caratterizzata da interessanti episodi, tratti non solo dal loro ultimo lavoro. Fragili e aggressive *Ovunque, Viba* e *Valvonauta* dimostrano quanto i Verdena siano ispirati. Le chitarre urlano. E poi *Nova* e *Spaceman*: esplosioni elettriche tra sospensioni psichedeliche e ritmi convulsi. Ma è solo grazie alle potenti sonorità di Luna (primo singolo estratto da Il Suicidio del Samurai), *Phantastica* (secondo singolo il cui video porta la firma di Alex Infascelli, già regista di *Almost Blue* e del più recente *Il Siero della Vanità*), *Elefante* (terzo singolo, in rotazione dal 1° ottobre accompagnato da un video collage di spezzoni live) e *Mina*, che il pubblico sarà finalmente pronto a ricevere un vero e proprio dono: per la prima volta suonata dal vivo, dopo quasi sei mesi di tour: *40 Secondi di Niente*. Drammatica, dolce, violenta. E mentre Roberta (basso elettrico), Alberto (chitarra e voce) e Luca (batteria), senza mai mostrare cadute di tono durante tutta l'esibizione, appaiono in perfetta forma, è proprio in questo brano che il contributo sonoro della new entry Fidel Fogaroli (tastiere, Fender Rhodes, melotron) acquista carattere grazie ai suoi equilibrati interventi.

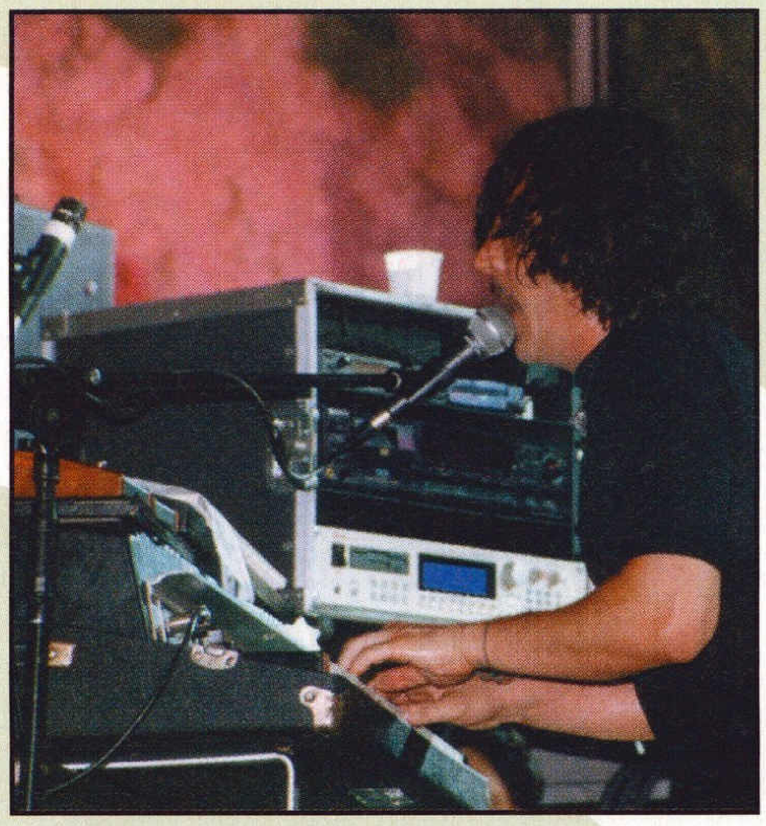


Ore 23,25. Quando il concerto sembra ormai terminato, comincia a echeggiare un "Vi piacciono i Sonic Youth?" in ripetizioni non differenti che si sovrappongono a una trama densa di riverberi, rumori, feedback e risate: è l'intro di *Glamodrama*, l'ultimo brano della scaletta. La sua coda psichedelica è lunga, ipnotica, ansiosa. Irresistibile la suggestione. Un dispiacere la fine.

Ore 23,35. I Verdena escono di scena e inizia il cambio di strumentazione. Capaci, i tecnici degli Afterhours renderanno il palco pronto in soli venticinque minuti: il tempo di una birra e di fare quattro chiacchiere con chi ci sta vicino.



Ore 24,00. Insolito ma spettacolare l'ingresso della band capitanata da Manuel Agnelli sulle note di una ruvida e incisiva *The Bed* di Lou Reed, a dimostrazione che l'energia persa ai tempi del tour di *Non è per Sempre* o, addirittura, di *Hai Paura del Buio?* è stata finalmente ritrovata. Violentissime, così, le esecuzioni di *Dea, Veleno, Male di Miele* e *La Verità che Ricordavo*, con il pubblico letteralmente in delirio. Tra le varie cover, comunque, spiccano anche *State Trooper* di Bruce Springsteen (che avevamo già avuto modo di ascoltare cantata in duetto con Cristina Donà), *La Canzone di*



Marinella di De Andrè ma, soprattutto, l'emozionante *Gioia e Rivoluzione* degli Area. Come dichiarerà lo stesso frontman della band milanese, infatti, "gli Afterhours si sono ritrovati nell'imbarazzante compito di interpretare la storica band capitanata da Demetrio Stratos in *Lavorare con Lentezza*, ultima fatica cinematografica di Guido Chiesa (regista de *Il Partigiano Johnny*), suonando proprio quel brano durante lo storico concerto del '77 a Bologna". E, a parte le cover e pezzi come Bunjee Jumping, *Quello che non c'è, Oceano di Gomma, Come Vorrei* e *1.9.9.6.*, presentati anche questa volta con nuovi, bellissimi, arrangiamenti, ci sono state delle importanti anticipazioni riguardo il loro nuovo album: in uscita il 28 gennaio 2005, sarà prodotto da Greg Dulli (leader dei Twilight Singers, ex Afghan Whigs) e conterrà un sognante e delicato inedito intitolato Andrea's Birthday, con sonorità in bilico tra Brian Eno e Lou Reed. Suonato proprio in questa occasione, il brano è stato accolto dal pubblico molto positivamente nonostante vi siano ancora molti dubbi legati al testo, in inglese, e alla sua eventuale traduzione in italiano.

Ore 2,00. Gli Afterhours hanno già dato moltissimo ma, nonostante i due intensi bis, eccoli comparire sul palco per la terza volta in una veste decisamente differente, con Alberto dei Verdena al basso e Luca alla batteria in due classici indimenticabili: la graffiante *T.V. Eye* di Iggy Pop e la romantica *Across the Universe* dei Beatles. In assoluto uno dei momenti migliori della serata.

In assoluto uno dei concerti più emozionanti e interessanti della stagione.

Alessandro Sozzi
lamelight@tin.it

SPAZIO ITALIA

SKIANTOS – RARITIES (LATLANTIDE)

Nati negli ormai mitici anni '70, gli Skiantos sono il gruppo che ha dato origine al genere demenziale e a tutte le sue "regole", poi riprese anche da tutti gli artisti che ne hanno seguito le orme, spesso con maggiore successo. Eppure, questa band ha uno zoccolo duro di fan, vecchi e nuovi, che cresce a ogni concerto, e che ultimamente ha permesso loro di apparire (finalmente) come ospiti fissi di una trasmissione televisiva, il Colorado Café Live. Qui, hanno potuto presentare al grande pubblico alcuni spezzoni dei loro pezzi più – diciamo così – famosi, da Eptadone a Kakkole, passando per Sono buono e Sono uno skianto. Un'occasione che, speriamo, porterà tanta gente a rivalutare questo gruppo e a riconoscergli il meritato successo, se non altro per tutti gli sforzi che ha compiuto nel tentativo di scardinare i luoghi comuni della canzonetta italiana. Detto questo, Rarities è una raccolta di chicche. Uno di quei dischi che difficilmente possono essere considerati "rappresentativi", ma che faranno indubbiamente la gioia dei fan accaniti. Possiamo finalmente ascoltare l'irriverente parodia di "Mio cuggino" di Elio e le storie tese, nella quale il gruppo bolognese non risparmia insulti al "complessino", o "Fischia il vento", una gustosa esecuzione di un grande classico partigiano per la quale loro stessi, così intimamente "rossi", sono stati contestati proprio dai loro compagni. O ancora "Bocca di Rosa", elettrizzante cover rock di un grande classico di De Andrè. Insomma, ce n'è davvero per tutti i gusti, e anche gli inediti non scherzano. Goduriosa "Col mare di fronte", l'anticanzone estiva per eccellenza, più impegnata "Angolo B". Per il resto, abbondano i remix, le versioni live e le "seconde versioni" di alcuni classici della band, tra cui spiccano "Sono contro", "Rantola ancora", "Signore dei dischi" e "Le ragazze mi dicono di no". Un modo per ascoltare l'altra faccia degli Skiantos senza perdere nulla della loro verve. **p.bes**

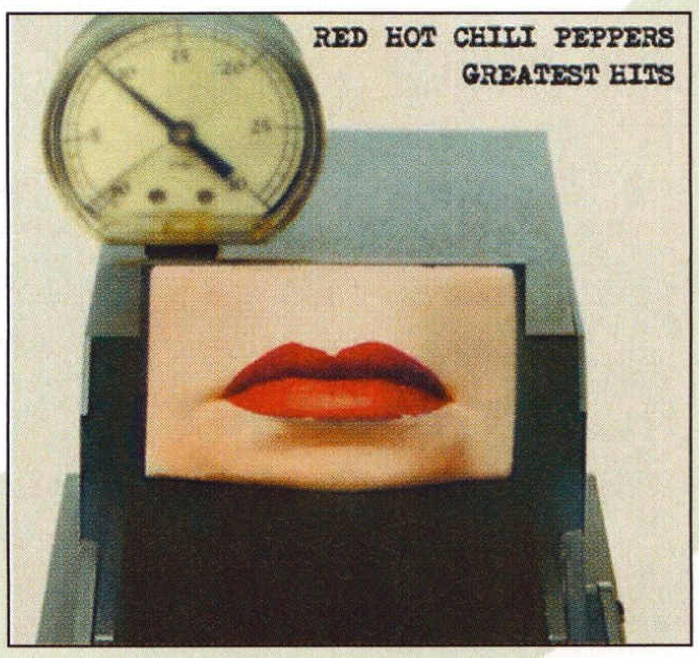
LA RECENSIONE DEL MESE DI...

RICCARDO ZAGAGLIA
carlo.zagaglia@tin.it

Vuoi vedere la tua recensione stampata su TGM? Connettiti alla sezione Silver Club di TGM Online e scrivi la tua opinione nell'area Music Machine!

RED HOT CHILI PEPPERS - GREATEST HITS

Prima di arrivare a facili conclusioni riguardo l'utilità di un "Best Of" e sull'operazione commerciale che sta sotto a ogni raccolta di successi, pensiamo un attimo al gruppo in questione e all'importanza che ha avuto sulla musica degli ultimi 20 anni. Tanto è passato da quando si sono formati, evolvendosi di album in album (in meglio o in peggio, è questione di punti di vista). 20 anni vissuti in bilico da una band che ha rischiato di finire male più di una volta ma che è sempre rinvenuta più forte di prima. La raccolta prende in considerazione solo il periodo Warner Bros (1991 - 2003), più il brano Higher Ground, contenuta in Mother's Milk



(EMI, 1989), ed è un peccato che le canzoni sicuramente più funky-punk del periodo pre-Warner siano state escluse. L'aspetto positivo e direi principale di questo CD è la bellezza che accompagna in egual misura la fama delle canzoni contenute: 14 belle tracce che rimarranno nella storia del rock. In più ci sono due inediti: Fortune Faded (carina) e Save The Population (evitabile). Per i fan accaniti un simile album potrebbe sembrare abbastanza superfluo, mentre per gli altri rappresenta un modo per scoprire i Red Hot Chili Peppers dell'era Frusciante.

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

Si è tenuto a Los Angeles il 31° Siggraph, il festival di computer grafica. Sono stati selezionati 30 film, contenenti i più avanzati effetti speciali della stagione, come Polar Express con Tom Hanks, di Bob Zemeckis e Spiderman 2, ma anche film già usciti come Van Helsing, Bad Boys 2 e The Haunted Mansion. Erano presenti le massime case mondiali, ILM, Digital Domain, DreamWorks, Rhythm & Hues. Non dimentichiamo che è appena uscito in USA Sky Captain and the World of Tomorrow (si dice sensazionale), in cui Gwyneth Paltrow, Jude Law e Angelina Jolie hanno recitato sempre e solo su di un set deserto, circondati dallo schermo verde. Niente più autentiche location esotiche per i nostri eroi?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

L'ALBA MORTI VIVENTI (DAWN OF THE DEAD) DIRECTOR'S CUT

Dopo i memorabili titoli di testa, opera Kyle Cooper, già autore di Seven, Donnie Brasco, La mummia, Zoolander, L'alba dei morti viventi, Spiderman 1 e 2, veniamo catapultati fulmineamente nella storia, efficacissimo remake del film Zombi, girato da George A. Romero, del 1979, dopo il suo capolavoro del '68, La notte dei morti viventi. Una spaventosa mattina l'infermiera Ana si sveglia in un mondo popolato di cadaveri cannibali, la famiglia sterminata in un attimo. Nella fuga incontra altri sopravvissuti e si asserragliano in un centro commerciale, dove per un poco riescono a ristabilire l'apparenza di una società civile, anche se assediata dai mostri. Dopo non molto, si convincono però che non potranno resistere là dentro per tutta la vita e decidono di tentare la fuga, per raggiungere un'isola, sperando di trovarla incontaminata. La fuga sarà drammatica e irta di ostacoli. Allo spettatore vedere come va a finire... (primo film in cui la conclusione della vicenda passa attraverso i titoli di coda, con violentissimi flash, quasi subliminali).

Il DVD contiene 9 minuti di sequenze eliminate al cinema per motivi di censura (troppo splatter).
Immagine molto pulita e definita, assecondando le scelte delle fotografia originale.
Audio potentissimo, molto dettagliato e di grande coinvolgimento.
Saremo sempre assediati dai rantoli e dai lamenti orribili degli zombie (o dalle musichette idilliache del centro commerciale).
Tutti gli extra sono ottimi, spiritosi e divertenti, fra i migliori visti ultimamente: "Interrompiamo il programma" è ricco di humor macabro, la realizzazione stile catena di montaggio degli zombie e delle mutilazioni che infliggono e che subiscono è interessante e spassosa (in particolare la parte riguardante le esplosioni delle teste). Fra gli stunt, perfino un uomo senza gambe, che ha trovato con grande coraggio un'attività che gli permette di sfruttare la sua menomazione. Suggestivi menù con manina insanguinata e zombie ansimanti.

SCHEDA

Regia: Zack Snyder
Cast: Sarah Polley, Ving Rhames, Jake Weber, Mekhi Phifer
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, croato
Schermo: 2.35:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento di regista e produttore; introduzione del regista; il nastro perduto (video degli ultimi giorni); edizione straordinaria (interrompiamo il programma); scene "non morte" con commento regista e produttore; resuscitando i morti; l'attacco dei morti viventi; teste che scoppiano (anatomia delle teste esplose); trailer di Shaun of the dead (una parodia)
€ 26,50

MOVIE MACHINE

MILLENNIUM Stagione 1 (SEASON ONE)

Arriva su DVD la serie creata nel 1996 da quel Chris Carter diventato famoso come produttore di X-Files: Frank Black è un uomo oppresso da troppe angosciose visioni. Dopo anni all'FBI, a cacciare mostruosi serial killer, si è ritirato. In realtà continua a lottare contro fanatici e serial killer insieme ai membri dell'organizzazione Millennium. Un lavoro che è come una missione, anche per tenere il male (l'uomo nero) lontano dalla sua amatissima famiglia, moglie e figlioletta. La serie è girato con una fotografia buia, tendente ai toni marrone, in contrapposizione con la luminosità delle scene nella bella casa di famiglia, ed è volutamente cupa e angosciosa (Carter ha ammesso di essere un ammiratore del film Seven), con un'adeguata colonna sonora originale di Mark Snow (sempre X-Files) e accurata scelta di belle canzoni. Black è interpretato da Lance Henriksen, molto adatto alla parte.

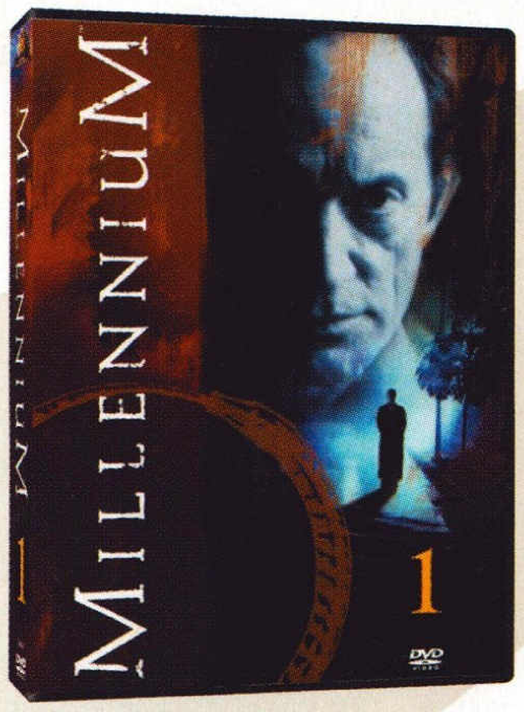


Immagine nitida e pulita, con buona definizione considerando le moltissime scene buie. Audio stereo, con i dialoghi chiari e i bassi molto profondi nella colonna sonora (i due famosi colpi di percussione che sono diventati segno distintivo della serie). Extra esaurienti e interessanti, fra i quali troviamo un'intervista con i membri dell'Academy Group, un'organizzazione che nella realtà svolge un compito simile a quello di Millennium; uno speciale sul logo (il serpente che si mangia la coda, unito a simboli antichi e disegni di Leonardo) e la sigla, ispirata al lavoro del fotografo svizzero Robert Franck, e un bel making.

SCHEDA

Regia: varie
Cast: Lance Henriksen, Megan Gallagher, Brittany Tiplady, Terry O'Quinn
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, svedese
Schermo: 1.33:1
Audio: 2.0 surround
Dischi: 6
Extra: l'ordine del caos, il making; cacciando il Drago, conversazione con l'Academy Group; creando il logo e la sequenza dei titoli; informazioni riservate (promo su Alien vs Predator e 24)
€ 69,99

LA PASSIONE DI CRISTO (PASSION)

SCHEDA

Regia: Mel Gibson
Cast: Jim Caviezel, Maia Morgenstern, Monica Bellucci, Mattia Sbragia, Hristo Shopov, Rosalinda Celentano
Distribuzione: Eagle
Lingue: aramaico, ebraico, latino
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 5.1/DD5.1
Dischi: 1

€ 24,99

Portato in vetta agli incassi (finora circa 700 milioni di dollari) dallo scandalo mediatico sollevato, Passion esce su disco singolo, rigorosamente senza extra, non si sa se per precisa scelta "estetico-ideologica" di Gibson o per calcolo commerciale (in attesa del solito doppio). Come ben si sa, il film racconta con grande senso spettacolare ed estetico le ultime 12 ore di vita di Cristo, dall'arresto nell'orto di Getsemani alla resurrezione dopo la crocifissione. La narrazione lo segue nell'atroce percorso di sofferenze fisica che lo porterà alla morte. Destino scelto e accettato in nome del disegno supremo, certo, ma vissuto con umanissima disperazione. Vedremo Gesù pestato selvaggiamente dai soldati di Caifa, frustato fino ad essere ridotto ad un grumo di sangue dalla soldataglia romana, caricato di una croce pesantissima, che dovrà trascinare fino al Golgolta, fra gli sputi, le ingiurie e le botte della plebaglia circostante. Dopo una crocifissione crudelmente realistica, finalmente smetterà di soffrire e di far soffrire coloro che lo amano. Ma il suo gesto salverà l'umanità dai suoi peccati (che devono essere davvero molti ed atroci per giustificare tanta sofferenza per espiarli).

L'immagine è ottima, molto nitida e contrastata, con un dettaglio elevato, nei bianchi accecanti, quasi bruciati, di Matera, dove la crudeltà degli uomini trova il suo culmine. Abbagliante anche la luce nella corte romana, a contrasto con i colori caldi delle scene di vita "umana". Audio potente e dettagliato, nei dialoghi, ma anche nella resa dei rumori e nelle scene di massa.

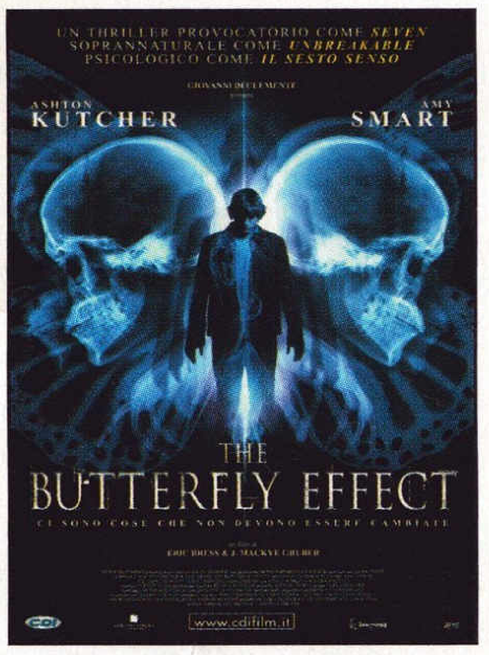
THE BUTTERFLY EFFECT

SCHEDA

Regia: Eric Bress & J. Mackye Gruber
Cast: Ashton Kutcher, Amy Smart, Malora Walters, Eric Stolz
Distribuzione: Medusa
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: intervista ai registi; intervista a Kutcher e Smart; filmografie; trailer; B-roll

€ 21,50

Curioso esordio alla regia degli sceneggiatori di Final Destination 2: si racconta la triste storia di Evan Treborn, ragazzino singolarmente sfortunato. Dopo un'infanzia stracolma di traumi, miracolosamente rimossi, lo ritroviamo adolescente al college. E' però tormentato dal ricordo della ragazzina amata da bambino e torna a cercarla. Ma l'iniziativa si tramuta in tragedia. Evan allora scopre che, leggendo i suoi diari di bambino, può ritornare nel passato e rimettere le cose a posto, per ottenere un presente migliore, trucco che sappiamo essere estremamente pericoloso. Così, un'incursione dopo l'altra, di errore in errore, Evan, insieme alle persone che ama, precipita in situazioni sempre più disastrose, in un crescendo di humor nero che vira poi gradualmente nel grottesco (per accumulo e crescendo di situazioni eccessive), col rischio di provocare lo sconcerto della parte del pubblico che non afferri immediatamente il gioco. Scheggiatura macchinosa ma divertente per un film che vuole essere una variante aggiornata e "politicamente scorretta" sul tema dei viaggi nel passato. Cast di giovani carini: Kutcher ha interpretato finora solo commedie leggere. E' assurto a notevole fama grazie alla sua relazione con Demi Moore. Anche la giovane Amy Smart ha alle spalle lo stesso genere di produzioni. Immagine pulita e ben definita. Audio molto potente, ben dettagliato e coinvolgente (in alcune occasioni fa veramente sobbalzare). Extra buoni, il B-roll è costituito dai diversi ciak di alcune scene.



BIG FISH

Dopo la parentesi del Pianeta delle scimmie, Tim Burton ritorna a un genere di storia a lui più congeniale, surreale e poetica. Dal libro di Daniel Wallace, racconta di Edward Bloom, uomo comune, un'esistenza passata a farsi largo nella vita, senza mai arrendersi alla banalità e alla piattezza dello scorrere dei giorni. Per questo si è inventato un iperbolica esistenza parallela, della quale racconta da sempre storie favolose, esagerate e stravaganti. In queste narrazioni ha riversato tutto l'amore per l'avventura e l'eccezionalità che lo hanno spinto ad avventurarsi nell'Oceano della vita. Tutti lo rispettano ed amano, tranne il figlio Will, stanco di tutte le storie esagerate del padre, che lo hanno tenuto lontano da lui. Ma ormai Ed è vecchio e malato e Will torna a casa per vederlo per l'ultima volta, per arrivare a un chiarimento. Ma alla fine sarà costretto ad ammettere quanto certe storie siano indispensabili per riuscire a sopportare tutta una vita (e anche la morte). L'unica forma di immortalità cui possiamo aspirare è la traccia che lasciamo di noi negli altri. Tutti i personaggi sono rappresentati con l'incredibile tocco di Tim Burton, delicato e sensibile: una galleria di personaggi a lui cari, freak lunari ed eccentrici, oltre ai due protagonisti, uno spavaldo e sbruffone McGregor da giovane, un grandioso Finney da vecchio (e non dimentichiamo la dolce Jessica Lange, moglie per sempre innamorata). Magiche invenzioni scenografiche, splendidi costumi e la colonna sonora di Danny Elfman completano il quadro di un film bellissimo. Immagine pulita e ben definita, nel rispetto della fotografia fiabesca e colorata del film. Audio centrato prevalentemente sul frontale, ma con buona resa anche di musica ed effetti. Extra ottimi, circa un'ora di materiale vario: "Fish Tales" è come il coniglio bianco di Matrix (quando appare l'icona in una scena, si può scoprire il relativo "dietro le quinte"); se si completa il quiz sul regista, si accede al retroscena degli effetti speciali di una scena.

SCHEDA

Regia: Tim Burton
Cast: Ewan McGregor, Albert Finney, Billy Crudup, Jessica Lange,
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese, ungherese
Sottotitoli: it, ing, ar, dan, ung, fin, sve, nor, pol, gr, isl, ebr, hindi, ing non udenti
Schermo: 1. 85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; due scene tagliate; due scene selezionate con commento; analizzando la scena; improvvisando; l'effetto d'insieme; il making of; luce ed ombra; una visione di New Orleans; il ritmo

€ 26,90

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Questo mese, il cappello me lo sono proprio dimenticato. Ok, lo so che quello che state leggendo è in realtà un cappello introduttivo, ma vi assicuro che non l'ho prodotto io, e il fatto che sia scritto in un bell'italiano non fa che supportare questa tesi. Detto ciò, vi lascio in compagnia di diversi titoli, tra i quali potrete trovare sicuramente quello che fa per voi... buona lettura!

GT-R 400

Brum brum. Quando si fa un gioco di automobilismo, il problema è sempre lo stesso: come è possibile mettere insieme qualcosa che sappia catturare l'attenzione del pubblico e rivaleggiare con i grandi classici del genere, o almeno faccia rientrare i soldi spesi nella realizzazione? Ognuno dà una sua risposta. Alcuni si buttano su di una simulazione che sia quanto più dettagliata possibile, ottenendo spesso il risultato di un prodotto eccessivamente pesante e riservato agli amanti del genere. Altri ancora puntano sulla giocabilità e sull'immediatezza, uscendosene magari con prodotti divertenti solo sulla corta distanza. GT-R 400, invece, punta sul prezzo contenuto e sulla buona realizzazione globale per catturare l'attenzione del potenziale acquirente. GT-R 400 è un titolo tutto sommato di degna fattura, che non si eleva sopra la media, ma che nemmeno si pone al di sotto di essa: è un prodotto solido e completo, che sa piacere grazie a una giocabilità collaudata e a una buona fattura tecnica. Il gioco si basa su corse di auto su percorsi delimitati e presenta come unica modalità di rilievo la carriera, a propria volta suddivisa in diverse coppe di difficoltà crescente. Ciascuna di queste coppe ha una serie di percorsi da affrontare; il nostro piazzamento su ognuno di essi determinerà la posizione che occuperemo nella classifica generale e, di conseguenza, il nostro diritto ad accedere alle competizioni più avanzate. Il gioco punta palesemente sulla sua anima arcade, relegando la simulazione a un ruolo inesistente; a dire la verità, bisogna preoccuparsi delle collisioni, che, teoricamente, potrebbero danneggiare la nostra auto fino a renderla inutilizzabile (ma i segni dei danni sul mezzo sono scarsissimi). In pratica, a me non è mai successo di dovere abbandonare una gara per i colpi subiti. Buono l'aspetto visivo della produzione, che, seppur non sforzandosi eccessivamente, riesce a dare una prestazione che non dà troppi motivi di scontento, con una grafica fluida, dettagliata, spesso ricca di particolari in movimento sullo sfondo. Di per sé, GT-R 400 sarebbe un titolo senza infamia e senza lode, che non è una pietra miliare ma nemmeno va trascurato; il prezzo basso rapportato alla buona qualità globale lo rendono però un acquisto appetibile per chi ha già i capisaldi del genere su PS2.

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

70

CRIMSON TEARS

Piangere è sempre una bella cosa; se poi sono lacrime cremisi, tanto meglio, no? Protagonisti di Crimson Tears sono Asuka (Ambre nella versione occidentale), Kaede (Kadie per il mercato nostrano) e Tokio, tre umanoidi elaborati per essere delle armi viventi, che devono indagare su di una esplosione avvenuta nel bel mezzo della città in cui vivono. Come i videogiochi insegnano, il modo più efficace di svolgere delle indagini consiste nello riempire di botte tutti i sospetti, e anche i nostri eroi si ispirano a questa scuola di pensiero. Crimoson Tears è praticamente un picchiaduro che si svolge sulla falsariga di Diablo (a parte i personaggi multipli). È diviso in diverse missioni, ciascuna delle quali viene rappresentata da un livello con quattro "strati", ovvero dei gruppi di stanze pieni di nemici. All'inizio di ogni missione, sceglierete uno dei personaggi succitati e con esso dovrete spazzare via tutti cattivi che infestano il livello. A tale scopo avrete a disposizione delle armi e delle mosse, entrambe passibili di evoluzione. Le armi (che possono essere comprate) vengono potenziate tramite degli oggetti appositi, mentre le mosse seguono uno schema di avanzamento che, in buona sostanza, aumenta la lunghezza delle combo. Niente di particolarmente elaborato, alla fine: ci sono giusto un paio di tasti che è utile premere, per il resto si tratta solo di martellare sul joypad. Ogni volta che abbatterete un nemico, sarete ricompensati con dei soldi e/o degli oggetti; il denaro serve ovviamente per comprare armamentario e upgrade assortiti in appositi negozi che potrete visitare tra un livello e l'altro. Man mano che combattono i nostri eroi si surriscaldano (non sono esseri umani, quindi è ovvio che siano un filino strani) e, una volta raggiunto il punto critico, vengono colti da una furia sanguinaria. Mentre sono in questo stato, infliggono molto più danno con i propri colpi, ma perdono energia in continuazione. Crimson Tears fa sfoggio di una gradevole grafica in cel shading, che riproduce un effetto-anime in grado di catturare l'attenzione del giocatore. La giocabilità, seppur non scadente, non è nemmeno all'altezza della fattura tecnica, risolvendosi in un'infinita serie di combattimenti piuttosto noiosi (le mosse da usare sono più o meno sempre quelle). Un titolo per amanti dei picchiaduro in crisi d'astinenza; se però potete aspettare, tra poco esce Viewtiful Joe... Che non è proprio un picchiaduro, ma merita di più.

PS2

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	2
LONGEVITÀ	2
CARISMA	3

61

MEGAMAN X COMMAND MISSION

Avete presente il popolare Megaman della Capcom, noto come Rockman in Giappone? Il personaggio non dovrebbe avere bisogno di presentazioni, ma forse non tutti sapete che la saga videoludica principale non è l'unica nella quale l'eroe in blu è impegnato. Esistono infatti delle storyline alternative, che vedono il nostro in contesti e ambientazioni completamente differenti. Una di esse è quella dei Megaman Legends, onesti action in 3D usciti su PSX; l'altra, più longeva, è quella dei platform in 2D (solo l'ultimo è tridimensionale) Megaman X. In questo storyline, X è il nome di Megaman e, dopo tanti platform (sta per uscire l'ottavo) Command Mission ci propone finalmente una variante. Command Mission è un RPG. Non mi guardate così, non ho sbagliato a scrivere. MMXCM vi mette alla guida di Megaman e di altri due personaggi (variabili a seconda della situazione), chiedendovi di far fronte a un'interminabile (e a tratti noiosa) sequenza di combattimenti a turni, buona parte dei quali viene affrontata con periodicità casuale, come in un qualsiasi Final Fantasy. Durante i combattimenti, i personaggi possono fare uso di diversi oggetti e power up, che forniscono loro dei bonus di attacco o difesa o che si manifestano come delle armi. È possibile utilizzare fino a tre armi per turno, ma non è detto che siano effettivamente equipaggiate. Ci sono alcune altre possibilità alle quali ricorrere in battaglia. Per esempio, ciascun personaggio può entrare in hyper mode, ovvero trasformarsi per diventare temporaneamente più potente. Oppure può usare una supermossa finale, anch'essa di utilizzo limitato, che varia da individuo a individuo. Magaman X Command Mission è un titolo tutto sommato sufficiente, che non ha grossi difetti, ma non brilla né per fattura tecnica né per gameplay. La storia ricorda molto quella degli altri Megaman X in termini di intreccio, ed è quindi ragionevolmente semplice. Perfetta per un platform, ma poco articolata per un RPG.

Apparentemente, questo è più un titolo per i fan di Megaman che per gli estimatori dei giochi di ruolo. A ognuno il suo: se rientrate nella prima categoria…

PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 2
SONORO 2
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
61

PSI-OPS - MINDGATE CONSPIRACY

Vi è mai capitato di prendere un gioco, pensare che sia un titolo qualsiasi e poi scoprire che ha qualcosa di veramente interessante? A me è successo con Psi-ops, questo action 3D della Midway, che mette il giocatore nei panni dello smemorato (nel senso che gli hanno cancellato la memoria) Nick Scryer, membro di un'organizzazione segreta. A prima vista, Psi-ops sembra un titolo molto convenzionale: dobbiamo girare per i livelli, attivare degli interruttori e sparare contro i nemici. Ovviamente, abbiamo le munizioni contate e potremo raccoglierne di nuove dai cadaveri dei cattivi. Niente da aggiungere né da dividere, e in effetti il concept di base del gioco è proprio quello. Ma, quando comincerete a vedere come si spostano le casse che urtate, potrebbe venirvi qualche dubbio. Quando poi vi sarà detto chiaramente che il vostro personaggio dispone di poteri psichici in grado di fargli sollevare oggetti e nemici e scagliarli altrove, allora ve ne accorgerete. Psi-ops è basato sull'Havoc 2.0, motore grafico che non dovrebbe avere bisogno di presentazioni (non su queste pagine, almeno), che conferisce ai movimenti delle persone sollevate quella bizzarra apparenza da "bambolotto", per il loro bizzarro modo di reagire fisicamente quando vengono sballottati contro muri/pavimenti assortiti. In realtà, l'utilizzo della telecinesi è l'unica caratteristica degna di nota di Psi-ops, ma è sufficiente a renderlo un titolo notevole. Praticamente qualsiasi oggetto vi capiti di trovare può essere sollevato con la forza del pensiero e sfruttato in una quantità di modi, solitamente dannosi. Per esempio, potete sollevare una cisterna di gas infiammabile e scagliarla contro i nemici per vedere cosa succede. Se non dovesse essere sufficiente, sparatele contro per farla esplodere (tanto ormai è nelle vicinanze dei cattivi, giusto?). In mancanza di questi preziosi attrezzi, potrete sempre limitarvi a scagliare delle casse di legno contro i vostri avversari e guardarli morire schiacciati dal loro peso. Da notare che è comunque stata implementata una blanda localizzazione dei colpi, tale per cui un proiettile in testa fa più danno di uno alla gamba, per esempio. Psi-ops si basa su di una fisica davvero notevole e su di una soluzione semplice ma dalle molteplici implicazioni tattiche per dare una svolta a un concept abusato e banale. Non è un capolavoro, ma siamo sulla strada giusta.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 4
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
84

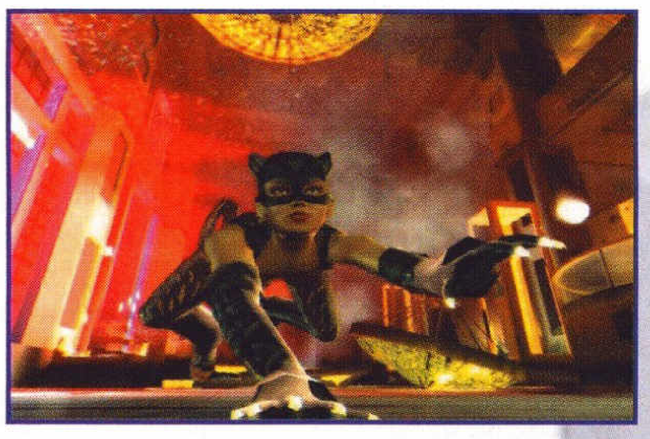
OBSCURE

La nostra storia comincia in una scuola, anzi, squola, di Quarto Oggiaro, ridente centro abitato nei pressi di New York. In quel simpatico istituto, dove ogni anno i bidelli dichiarano guerra ai topi (e vincono puntualmente i topi) e dove entrare in un bagno significa restare contagiati da una quantità imprecisata di agenti patogeni assortiti (tra cui citiamo il beriberi, particolarmente apprezzato dal Mao), cominciano a comparire dei bizzarri mostri, che mettono in pericolo la vita degli studenti. Oh, che bello, una strage di adolescenti come nei film! Fatto sta che un gruppo di ragazzi si ritrova a dover scavare a fondo tra i misteri che circondano l'istituto, girando tra le varie stanze della scuola e affrontando i mostri che vi si nascondono (che sono di origine vegetale; si era già visto qualcosa di simile, ma gli animali vanno effettivamente per la maggiore). È questo l'antefatto di Obscure, un bizzarro survival horror, che vi richiede di affrontare diverse sezioni di enigmi e combattimenti contro i mostri, portando con voi una coppia di personaggi scelta di volta in volta tra i protagonisti. Protagonisti dotati ciascuno di caratteristiche diverse: c'è chi sa fare a botte meglio degli altri (ed è una ragazza, alla faccia del sesso debole), chi sa scassinare le serrature (in una scuola del genere deve essere il sistema principale per aprire le porte), chi a sparare, chi a risolvere enigmi (e può darci preziosi consigli su come proseguire). Naturalmente controllerete un singolo personaggio per volta, mentre l'altro sarà guidato dal computer. Ma questo non è un male, giacché, per una volta, avranno una qualche utilità effettiva. Vi aiuteranno nei combattimenti e non vi intralceranno, in un gioco di squadra decisamente meglio riuscito rispetto a quello di un Resident Evil Zero. Obscure si avvale inoltre di una grafica molto buona, con un'ottima gestione delle fonti luminose (il che è indispensabile, viste certe caratteristiche dei nemici che non vi sto a descrivere per non togliervi il piacere di scoprirle da voi) e degli scenari interamente in 3D completamente interattivi. Buono il sonoro, totalmente localizzato in italiano. A me viene da pensare che qualcuno di voi stia tenendo da parte i soldi per Resident Evil Outbreak… Sapete una cosa? Lasciate perdere e puntate su Obscure: è decisamente meglio di qualsiasi cosa la Capcom abbia fatto recentemente.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 2
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 3
CARISMA 3
86

CATWOMAN

Chi è Selina Kyle? Nessuno di importante, probabilmente, visto che qui è stata bellamente scaricata in favore di una fantomatica Patience Phillips, nuova Catwoman che vede il suo principale punto di forza nelle avvenenti forme di Halle Berry. Catwoman, tie in ispirato all'omonimo film (che non è ancora uscito mentre sto scrivendo, ma che è già storia antica per voi che leggete), presentato in pompa magna, strombazzato come uno degli action in 3D più interessanti, si è alla fine rivelato ampiamente al di sotto delle aspettative, almeno su console. Il gioco si compone di sezioni acrobatiche, nelle quali dobbiamo sfruttare l'agilità del personaggio per superare dei passaggi di natura prettamente "platform" e di parti in cui invece dobbiamo combattere contro dei nemici usando le molteplici mosse della protagonista. Il sistema di combattimento è simile a quello di Rise to Honor: con la levetta direzionale sinistra muovete il personaggio, mentre con quella di destra indicate la direzione in cui tirare i colpi. Sistema che già nel succitato gioco si è dimostrato di una scomodità estrema, quindi mi chiedo perché si voglia continuare a impiegarlo (ci sarà anche in Death by Degrees). Il vero problema di Catwoman sta però nella ripetitività delle azioni e nella poco lungimirante costruzione dei livelli. Tali livelli sono infatti costruiti in modo da essere costituiti da una serie di passaggi che vanno affrontati con precisione millimetrica; spesso basta sbagliarne anche solo uno per doversene rifare una dozzina. Inoltre, le mosse disponibili, che possono anche essere incrementate tra un livello e l'altro tramite un sistema di acquisto a punti, sono quasi integralmente inutili, dato che ne bastano un paio ben scelte per stendere qualsiasi avversario. Le belle animazioni del personaggio che avevo visto alla presentazione ci sono ancora, ma sono praticamente l'unica parte ben fatta di una grafica costituita da scenari ripetitivi e grezzi e da nemici composti di poligoni poco elaborati e texture non molto convincenti. È un vero peccato che questo gioco si sia infine rivelato un titolo tutt'altro che interessante, perché le premesse per una buona uscita c'erano tutte. Così com'è Catwoman è semplicemente un action 3D senza particolari meriti e con diversi difetti che lo rendono poco appetibile.



GAMECUBE
PS2
XBOX
QUALITÀ/PREZZO 1
GRAFICA 2
SONORO 3
GIOCABILITÀ 2
LONGEVITÀ 2
CARISMA 2
60

Consolemania

solo per PlayStation 2

NUOVA

a soli € 2,50

PS2 Consolemania

€ 2,50 SOLO PER PLAYSTATION 2

ANNO 14 - ottobre 2004 - Numero 144

Colin McRae 2005

È ora di rimettersi al volante...

DEMON STONE

Azione incessante nel mondo di Dungeons & Dragons

RATCHET & CLANK 3

Di nuovo nello spazio a picchiare robot

Killzone

Gli FPS secondo i Guerrilla

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Follia e distruzione sulle strade

XENIA EDIZIONI

9 771127 123002 40143

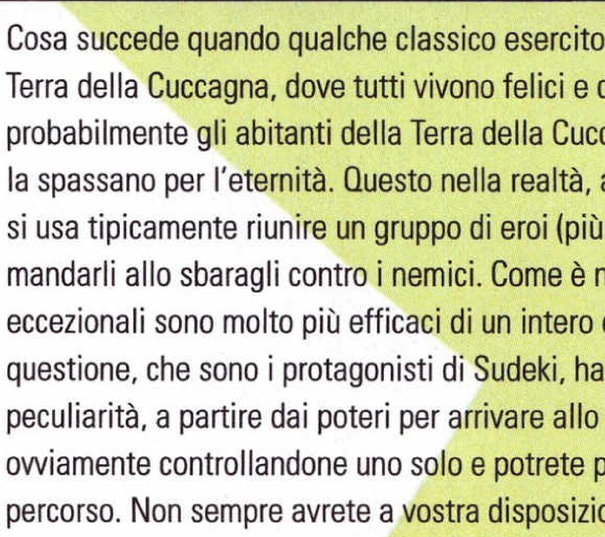
Il nuovo numero in edicola dal 27 settembre

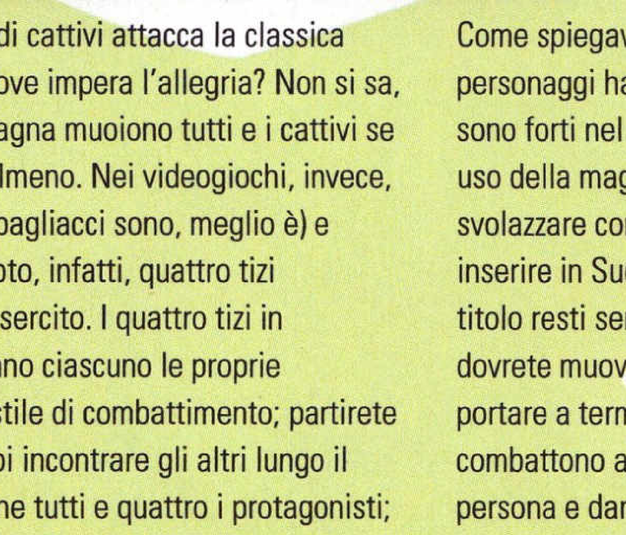
SPIDER-MAN 2

Altro tie in, altro gioco d'azione in 3D, altro supereroe ispirato ai fumetti americani. Ma Spider–Man è di ben altra caratura, sotto tutti i punti di vista. Questo Spider–Man 2 vi mette nei panni del celebre Uomo Ragno, chiedendovi di aggirarvi per New York e compiere delle missioni che vi saranno affidate di volta in volta (vedrete una mappa che vi indicherà dove trovare i vostri obiettivi). Ed è proprio la città l'elemento fondamentale del gioco. Con la moda lanciata da GTA3, che vuole la riproduzione di interi centri urbani dettagliati e pieni di gente, Spider–Man 2 piega il concept alla sua logica supereroistica: qui non dovrete muovervi quasi a piacimento e dare grattacapi alle forze dell'ordine, ma fare l'esatto contrario. New York è infatti piena di crimini casuali, che si verificano mentre voi cercate di raggiungere i posti dove compiere le vostre missioni e nei quali vi imbatterete. Non sarete obbligati a sventarli, ma farlo vi frutterà dei punti che vi serviranno per comprare delle mosse muove in alcuni appositi negozi (a volte l'acquisto di alcune mosse è indispensabile per procedere alla missione successiva). Questa impostazione ha i suoi pregi (nessuna partita è perfettamente uguale alla precedente e non rischiate mai di restare senza qualcosa da fare) e i suoi difetti (la gamma dei crimini casuali è piuttosto ridotta e ci si riduce ben presto a ripetere più volte gli stessi compiti). Da notare che tra i cosiddetti "crimini casuali" rientrano anche mansioni che nulla hanno a che fare con la criminalità vera e propria, quali il salvataggio di persone sul punto di cadere da un palazzo o il trasporto all'ospedale di feriti. La grafica di Spider–Man 2 lascia piuttosto a desiderare, con delle animazioni scattose (ma alla Activision dicono che questo è voluto, perché rende meglio l'effetto dei colpi del protagonista… Mah!) e delle texture poco convincenti, abbinate, tra l'altro, a palazzi completamente lisci, senza mezzo cornicione (nemmeno il primo Spider–Man su PSX aveva questo difetto). Il fogging e il pop up sono limitati dalla quantità di palazzi su schermo, che impediscono di avere un campo visivo sufficientemente ampio, ma diventano evidenti negli spazi aperti. Nonostante questi difetti, però, Spider–Man 2 è un buon gioco, divertente e raramente noioso; c'è anche una storia di fondo, che è quella che si può seguire semplicemente facendo ciò che le missioni principali vi richiedono. Buon titolo, ma non eccezionale come dice qualcuno a causa della ripetitività dei crimini casuali.

SUDEKI

Cosa succede quando qualche classico esercito di cattivi attacca la classica Terra della Cuccagna, dove tutti vivono felici e dove impera l'allegria? Non si sa, probabilmente gli abitanti della Terra della Cuccagna muoiono tutti e i cattivi se la spassano per l'eternità. Questo nella realtà, almeno. Nei videogiochi, invece, si usa tipicamente riunire un gruppo di eroi (più pagliacci sono, meglio è) e mandarli allo sbaragli contro i nemici. Come è noto, infatti, quattro tizi eccezionali sono molto più efficaci di un intero esercito. I quattro tizi in questione, che sono i protagonisti di Sudeki, hanno ciascuno le proprie peculiarità, a partire dai poteri per arrivare allo stile di combattimento; partirete ovviamente controllandone uno solo e potrete poi incontrare gli altri lungo il percorso. Non sempre avrete a vostra disposizione tutti e quattro i protagonisti; più spesso, dovrete guidarne uno solo. Anche quando saranno tutti con voi, però, avrete la possibilità di controllarne direttamente uno solo per volta, mentre il computer si occuperà degli altri; potrete comunque passare dall'eroe da voi controllato al momento a uno qualsiasi di quelli attualmente disponibili. Come spiegavo poco sopra, ciascuno dei personaggi ha delle specialità proprie: alcuni sono forti nel combattimento, altri fanno ampio uso della magia, e uno di loro può persino svolazzare con uno zaino a razzo. Si è cercato di inserire in Sudeki diversi stili di gioco: benché il titolo resti sempre un arcade in 3D in cui dovrete muovervi da un posto all'altro per portare a termine dei compiti, alcuni personaggi combattono adottando una visuale in prima persona e dando luogo a un'azione simile a quella di un FPS. Sudeki è complessivamente un gioco d'azione, ma la presenza di negozi, la possibilità di fare compravendita di oggetti e di potenziare le proprie armi con degli incantesimi lo rendono simile a un RPG o a un Diablo. Il gioco è ben fatto graficamente, con un accattivante stile simil-nipponico e una notevole attenzione al dettaglio. Sebbene non riesca a eccellere in alcuno degli stili di gioco che propone, il mix è piacevole. Ma non esaltante. La sequenza di combattimenti in aree circoscritte e la necessità di rivedere abbastanza spesso luoghi già visitati possono portare alla noia e disincentivare a continuare. Ho letto pareri discordanti su questo titolo e penso che un 69 sia il voto più equilibrato che gli si può dare: non è brutto come lo dipinge qualcuno, ma è tutt'altro che il capolavoro che altri hanno segnalato.

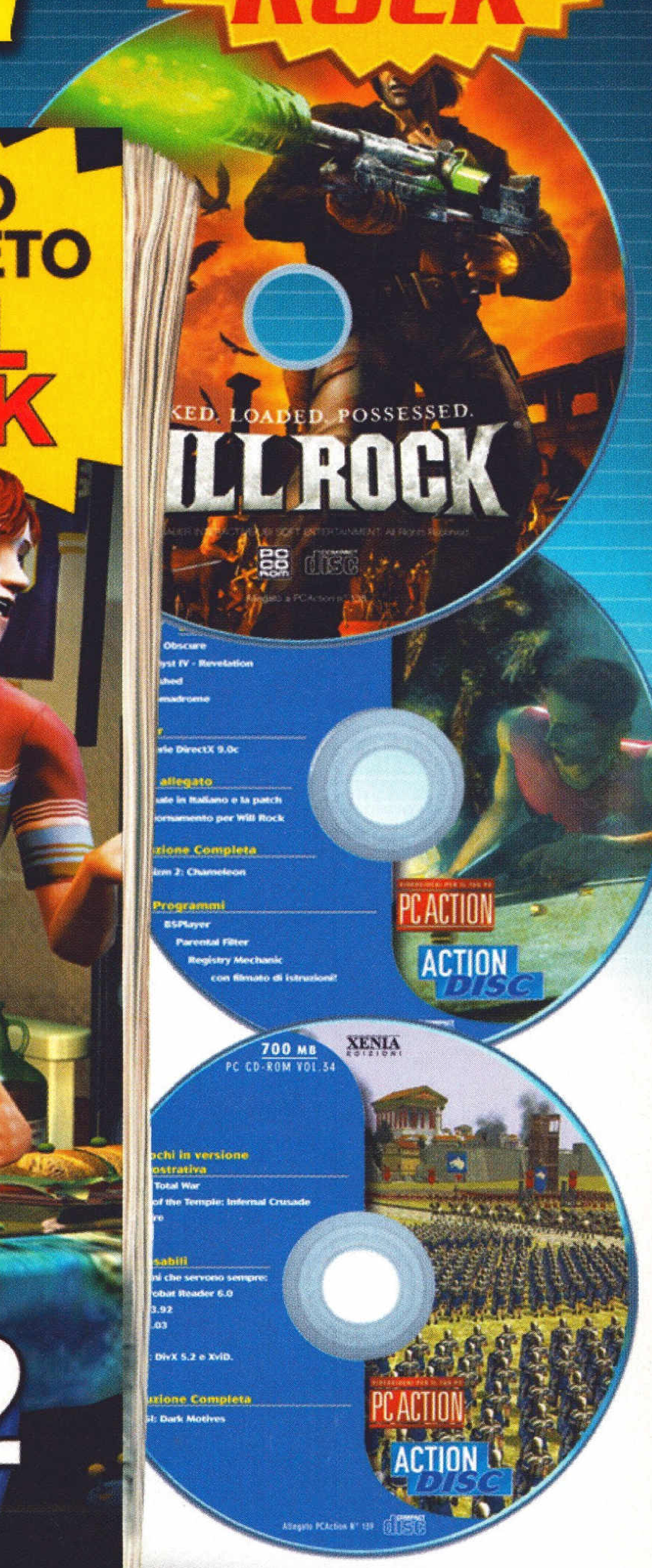




Pc Action

di ottobre è in edicola

Gioco Completo WILL ROCK



VIDEOGIOCHI PER IL TUO PC

PC ACTION

Ottobre 2004 N° 139 €5.99

GIOCO COMPLETO WILL ROCK

TERRIFICANTE!

DOOM 3

Buio e atmosfera per uno dei seguiti più attesi del momento

FINALMENTE!

FINAL FANTASY XI

Dalle console il gioco di ruolo su Internet del Sol Levante

RECENSITO IN ANTEPRIMA!

THE SIMS 2

Torna alla grande il simulatore di vita quotidiana

...E ANCORA

LE RECENSIONI DI RICHARD BURNS RALLY, TORRENTE, ALPHA BLACK ZERO: INTREPID CONTROL, KOHAN II: KINGS OF WAR, OBSCURE, SHELLSHOCK: NAM '67, THE SUFFERING - LE ANTEPRIME DI THE MOVIES, PRINCE OF PERSIA 2, THE BLACK MIRROR, FLATOUT, CHILDREN OF THE NILE - GLI SPECIALI PAC-MANHATTAN E GIOCARE CON IL CELLULARE (FRA PRESENTE E FUTURO) I GIOCHI PER CELLULARI E PALMARI - L'HARDWARE PER GIOCARE E MOLTO ALTRO...

XENIA EDIZIONI

9 771127 124009 40139

Rivista + 3 Cd Rom Solo €5.99

Tecnotigiemme

La notevole potenza di calcolo messa a disposizione dai computer odierni ha dato vita, negli ultimi anni, a un progressivo processo di convergenza fra il settore dell'elettronica di consumo e quello propriamente informatico. Analizziamolo insieme...

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Un esempio lampante di questo fenomeno è il sempre più florido mercato degli Home-teather PC. Con questo nome si è soliti indicare una particolare categoria di computer in grado di comportarsi da veri e propri centri di smistamento digitale. In altre parole si tratta di macchine in grado di sostituire efficacemente gran parte dei media che noi tutti utilizziamo quotidianamente nelle nostre abitazioni. Ponendo particolare attenzione alla configurazione hardware e software di un moderno PC, è possibile realizzare un sistema in grado di soddisfare anche le pretese degli appassionati più esigenti Affinché un HTPC possa dare il meglio di sé è necessario dotarsi di un impianto multicanale di qualità e di uno schermo di dimensioni generose, sia esso un plasma, un LCD o, meglio ancora, un videoproiettore. Comunque, anche se utilizzato con un semplice impianto stereofonico e un tradizionale televisore a tubo catodico, il punto forte di un HTPC rimane senza dubbio la sua estrema versatilità. Con un'unica macchina è infatti possibile usufruire di una serie funzioni che, fino a poco tempo fa, erano prerogativa di costosi e ingombranti impianti home-theatre.

L'aspetto estremamente elegante di un HTPC tradisce la natura informatica della macchina e ne facilita la collocazione all'interno dell' ambiente domestico.

UN ECCELLENTE LETTORE DVD

La funzione principale di un HTPC è quella di fungere da lettore DVD progressive-scan. La cosa potrebbe sembrare una banalità se si pensa ai prezzi irrisori a cui ormai vengono venduti i lettori DVD da tavolo. In realtà non è affatto così perchè la qualità raggiungibile da qualunque HTPC è decisamente superiore a quella offerta dai lettori DVD di fascia medio-economica che affollano gli scaffali dei negozi. Le motivazioni sono diverse. Innanzitutto, tramite l'uscita DVI (Digital Video Interface) della scheda video, è possibile prelevare e trasportare sino allo schermo un segnale completamente digitale. In questo modo vengono del tutto evitate le dannose conversioni a cui si va incontro utilizzando le tradizionali connessioni analogiche dei lettori da tavolo.

Inoltre, il segnale video prodotto dal PC è privo di quello sfarfallio tipico delle apparecchiature che sfruttano il sistema televisivo PAL. In base a questo standard le immagini visualizzate sono generate dalla rapida successione di due semiquadri (field), uno contenente le righe pari, l'altro quelle dispari. Il segnale progressivo del PC è ottenuto invece combinando i due field in un unico quadro. Di conseguenza l'immagine finale risulta priva di tremolii e decisamente più compatta e luminosa.

Con una spesa piuttosto esigua è possibile trasformare un qualunque PC in un televisore di eccellente qualità e, al tempo stesso, usufruire di un videoregistratore digitale estremamente versatile.

Un HTPC è in grado di gestire in maniera egregia anche le tracce multicanali dei DVD. Infatti tutte le più recenti schede audio per PC sono dotate di un'uscita digitale (ottica o elettrica) che consente di prelevare il flusso multicanale e inviarlo senza alcuna perdita di qualità al decoder esterno. In alternativa, se la scheda audio lo consente, è possibile prelevare i canali analogici già codificati dal player DVD o dal DSP della stessa scheda audio.

Sonic CinePlayer, pur non essendo flessibile quanto i player DVD concorrenti (Cyberlink PowerDVD e Intervideo WinDVD in primis), è quello che offre indiscutibilmente la migliore qualità video.

UNO SCALER A BASSO COSTO

Per sfruttare al meglio i display digitali di ultima generazione è necessario che il segnale video in ingresso giunga con una risoluzione pari a quella del pannello sul quale deve essere visualizzato. Affinché ciò sia possibile con un normale lettore da tavolo, è necessario ricorrere a costosissimi scaler esterni in grado di "scalare" la risoluzione del DVD a quella nativa dello schermo. Con un HTPC tutto ciò non è più necessario in quanto le moderne schede video permettono senza alcun problema di variare la risoluzione del segnale in uscita, anche ben oltre le possibilità offerte dai più costosi display digitali.

I sistemi barebone, grazie alla loro compattezza e alle pregevoli doti estetiche, possono rivelarsi l'ideale per allestire un HTPC senza troppe pretese.

Questa prerogativa diviene ancor più importante qualora si prenda in considerazione la possibilità di dotare il PC di una scheda di cattura video. In questo modo sarà possibile usufruire delle ottime capacità di scaling della GPU per migliorare notevolmente anche il segnale video proveniente da sorgenti esterne come console, videoregistratore, decoder ecc... I migliori risultati si ottengono installando la prestigiosa scheda PCI Holo3DGraph, l'unica sul mercato a essere dotata di ingressi component e RGB. Tuttavia, il prezzo decisamente elevato, la rende un prodotto destinato a pochi eletti. Risultati inferiori, ma comunque decisamente apprezzabili, possono essere raggiunti anche con le più economiche schede TV fornite di ingressi video composito e S-video. Questo è reso possibile grazie all'esistenza di Dscaler, un programma open source (quindi totalmente gratuito) che si occupa di prelevare il segnale dagli ingressi della scheda TV, elaborarlo in tempo reale e inviarlo così alla scheda video. L'unico inconveniente è il fatto che Dscaler sia compatibile esclusivamente con i chipset Conexant BT, CX e i più recenti Philips SAA. Le schede di cattura video che montano chipset diversi da quelli appena citati non sono quindi in grado di usufruire dei benefici offerti da questo fantastico programma.

Un cordless desktop, ovvero un kit che comprende mouse e tastiera senza fili, è l'ideale per avere il completo controllo del proprio HTPC.

UN VERSATILE RICEVITORE DVB

Le notevoli capacità di espansione offerte dalle più recenti motherboard rendono possibile trasformare un HTPC anche in un eccellente ricevitore DVB (Digital Video Broadcasting).
Per quanto riguarda i canali satellitari (DVB-S) il mercato offre due diverse alternative. La prima consiste in schede piuttosto economiche che si limitano a sintonizzare i canali e fornire lo stream MPEG2 al decoder software installato sul PC. La seconda, invece, consiste in schede più costose che integrano un DSP in grado di codificare il segnale compresso proveniente dal satellite. Questa seconda alternativa è da prendere seriamente in considerazione qualora il PC utilizzato abbia una configurazione piuttosto modesta e si riveli incapace di codificare via software lo stream MPEG2. La maggior parte delle schede in commercio sono in grado di visualizzare le guide EPG mentre, solo alcune, dispongono dello slot Common Interface indispensabile per la ricezione dei bouquet a pagamento. Per quanto riguarda il digitale terrestre (DVB-T) il mercato offre ancora poche valide alternative. Se si desidera un prodotto di qualità sarebbe quindi opportuno aspettare tempi più maturi.
La presenza all'interno del PC di un sintonizzatore TV può essere sfruttata da alcuni software noti come "personal video recorder". Questi programmi sono in grado di trasformare qualunque PC in un evoluto videoregistratore digitale. Oltre alle funzioni tipiche di un VCR da tavolo, un PVR consente in qualunque istante di "congelare" il programma che si sta guardando in diretta e proseguire la visione in differita in qualsiasi momento lo si desideri.

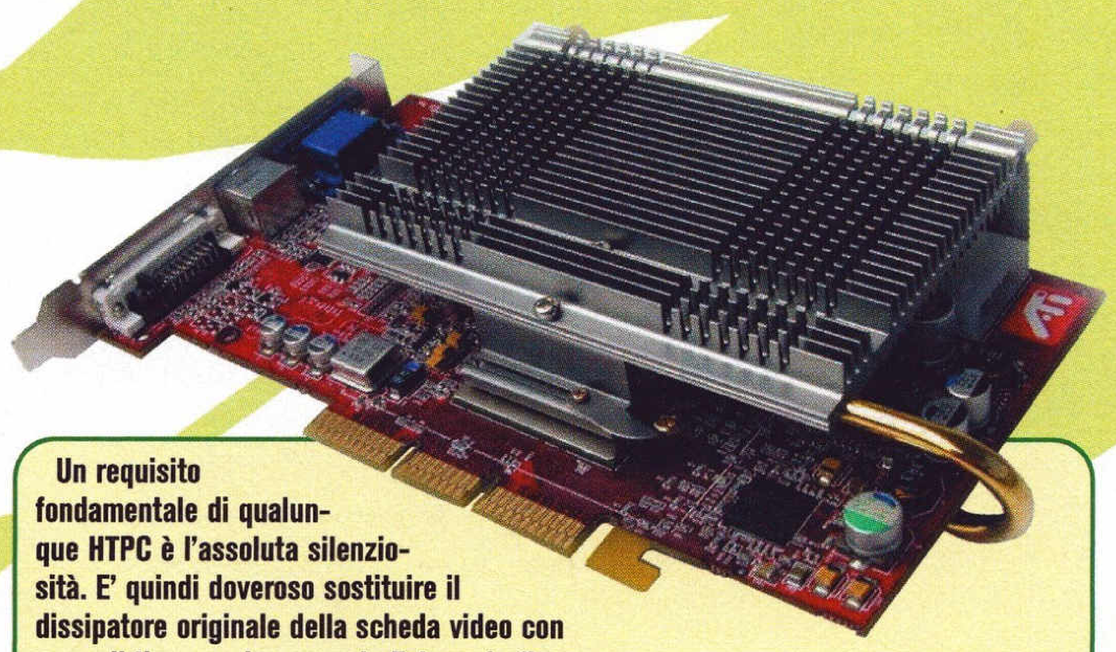
Il telecomando Philips ProntoPro, dotato di schermo LCD a colori sensibile al tocco, è in grado di controllare gran parte dei dispositivi che costituiscono un impianto home-theatre.

UN VERO E PROPRIO HUB MULTIMEDIALE

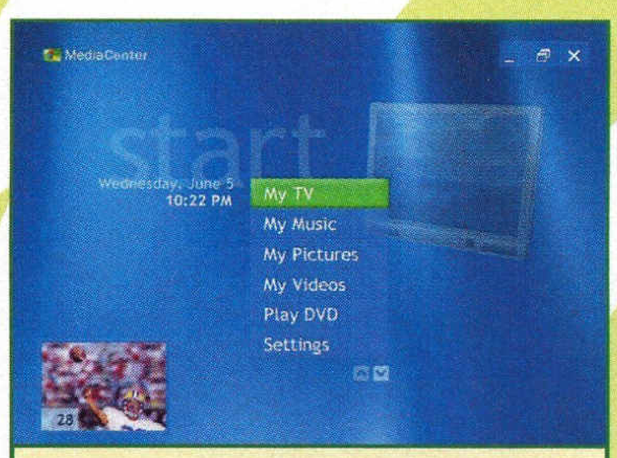
Negli ultimi anni, a fronte di un abbassamento generale della qualità meccanica degli hard disk, si è assistito a un aumento vertiginoso della loro capacità. Attualmente 160 GB sono una soluzione piuttosto comune nella maggior parte dei sistemi. Una così ampia disponibilità di spazio consente di archiviare sul proprio HTPC una quantità impressionante di brani musicali, filmati e fotografie. L'aspetto più interessante è che la fruizione di questi contenuti non è necessariamente legata all'impianto audio/video a cui l'HTPC è collegato. Infatti, grazie alla sempre crescente diffusione delle reti domestiche, sia cablate che wireless, diventa finalmente possibile godere di tutto ciò in qualunque punto della propria abitazione.

CONCLUSIONI

Un HTPC ben assemblato può arrivare a costare anche diverse migliaia di euro. Tuttavia, se si considera il numero di componenti che tale sistema è in grado di sostituire, ci si accorge che la cifra necessaria per possederne uno è tutto sommato abbastanza contenuta. Anche perchè, come avrete già intuito, un HTPC è in grado di raggiungere prestazioni realmente hi-end. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che, per spingere al massimo delle sue possibilità una macchina così complessa, è necessario avere buone conoscenze informatiche e molta pazienza. Proprio per questo, fin'ora, il mercato degli HTPC ha interessato solo una fetta piuttosto ristretta di appassionati. Per fortuna le cose potrebbero cambiare nei prossimi mesi con l'arrivo nel nostro Paese del nuovo sistema operativo Microsoft, Windows XP Media Center Edition. Tramite un semplice telecomando e una interfaccia a schermo chiara e intuitiva, il controllo completo dell'HTPC diverrà finalmente alla portata di tutti. Effettivamente le intenzioni di Microsoft sono proprio quelle di allargare il target degli HTPC dall'attuale nicchia di appassionati verso un bacino di utenti molto più ampio. Le premesse affinché ciò accada sembrano esserci tutte...



Un requisito fondamentale di qualunque HTPC è l'assoluta silenziosità. E' quindi doveroso sostituire il dissipatore originale della scheda video con uno di tipo passivo come lo Zalman in figura.



L'arrivo in Italia di Windows Xp Media Center Edition è previsto per il mese di ottobre. Speriamo non subisca ulteriori rinvii...

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** dal momento che siete lettori fedeli, inserite il cd nel caddy e volate nell'area Premium del sito, da qualche giorno gettonatissimo dopo che uno sconosciuto di nome Stefano L vi ha piazzato la propria BMW. Chi ne indovina l'identità vince una pizzetta.
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, L'INDIRIZZO É tgm.mail@xenia.it!** Anche se il malvagio SPAM (che non gioca in difesa nel Milan) attenta di nuovo alla sua salute.
- **RAFFOSENTIQUA:** prendete il coraggio a due mani, ricopiate in bella i vostri primi scritti di bimbi e spediteli a **raffosentiqua@xenia.it**

Prosopopea - 31 Agosto 2004 (Fascino di cose)

Dura mettersi a stendere ora come ora questa TGM Mail. Siamo alla vigilia del campionato, come avrete avuto ampiamente modo di capire nei mesi passati [televisivamente parlando]. E preso per buono questo assunto ne viene che il nastro di partenza del banfacalcio edizione 2004-2005 sta per essere tagliato. Negli occhi dei redattori iscritti all'evento serpeggia talora una tensione talaltra un indistinto terrore destinato a trovare il suo apice nella leggendaria nottata del banfamercato, qualcosa in grado di distruggere i nervi meno avvezzi alle storiche competizioni Xenia.
In quanto detentore del primo dei due trofei dell'edizione precedente (e in quanto baciato da madama fortuna, considerato che l'impresa è stata condotta in porto con soli due attaccanti titolari in rosa) sento gravare sulle spalle un carico duplice, quasi una responsabilità nei confronti del pubblico: spettacolo & punteggio. Un po' la stessa di un titolo quale DooM 3, che ha saputo tirare fuori le radici della nostra passione - come dice Keiser in un editoriale - anche solo per scannarci a suon di opinioni [ne aspetto un sunto da queste parti ;-)].
Personalmente non l'ho ancora provato, avendo dedicato l'estate al viaggio e alla ricerca del Santo Graal, quest'anno nella forma quadrangolare del DVD di Ico, pietra miliare del parco giochi PS2. E non avete veramente idea del numero di negozianti che si è preso la briga di ridermi in faccia, in milanese, in tedesco, francese, inglese e infine dialetto trentino. Potete bene comprendere come quando sia arrivato [al limite dello stremo] a stanarlo nella teca della PS2 dedicata ai rolling demo di un negozio di elettrodomestici di Pinzolo (TN), sia rimasto basito a tal punto da insistere nel pagarlo a prezzo pieno, nonostante le offerte generose della commessa. Poco ci mancava che acquistassi anche un aspirapolvere e un forno microonde per dare sfogo all'ondata di gratitudine.
Tuttavia, nonostante certi titoli si rendano più introvabili di un cimelio mitologico, non faranno mai parte dello schieramento preso in considerazione per eventi quali olimpiadi o meeting [giusto per dare una parvenza atletica alla cosa]. Così, entrando nella grande arena del Meazza [o meglio nelle salette interne dello stesso], proprio in questi giorni avrete potuto assistere alle gesta dei papabili atleti della nostra nazionale per i World Cybergames 2004, organizzati a San Francisco per i primi giorni di Ottobre. Sensazionale, se ci pensate. O se pensate in particolare ai vostri personali esordi, più di una decina di anni addietro davanti a computer o console d'epoca, con la sensazione di essere soli e decisamente più sfigati degli altri, ma possibilmente imbattibili in questo o quell'altro giochino. Ora i giochini sono diventati "specialità" e nella grande arena non siete più soli ma in compagnia di un nutrito gruppo di spaccaossa e di cui vi starete sicuramente chiedendo la provenienza; ehi, una volta tutti questi dei del videoludo non c'erano... Una volta ero il migliore, il più veloce, il mammasantissima del paese.
Il fascino del videogioco è ancora al suo posto oppure è stato trascinato via dalla corrente?
Massimo Svanoni

Un altro mondo

"Il genio purtroppo non parla / per bocca sua. / Il genio lascia qualche traccia di zampetta / come la lepre sulla neve" - Eugenio Montale e basta

Caro XAM,
saranno almeno 11 anni che non scrivo a TGM mail (sono vostro lettore dal Novembre 1992), ho sempre letto con piacere la posta e adesso ho trovato l'ispirazione per intervenire, leggendo la tua risposta a "SoSia" nel numero di Agosto, riguardante la conservazione del fascino e del carisma nei videogiochi. Personalmente ho sempre apprezzato le "sottoquest" di alcuni videogiochi, ma porto ad esempio un gioco che non ne aveva affatto e che per me conserva ancora oggi un fascino sublime e ancora irraggiungibile: sto parlando di "Another World", uscito nel 1991 inizialmente su Amiga.
Si trattava di un gioco assolutamente lineare, il cui svolgimento era del tutto prestabilito, ma l'autore è riuscito a creare un mondo pulsante, credibile, con una sceneggiatura di impostazione cinematografica assolutamente superba, e con dei mezzi limitati come un Amiga 500.
Insomma, quello che nasceva come un videogioco in realtà era un'esperienza, di una profondità che ancora non ho visto uguagliata nemmeno con le macchine potentissime di cui disponiamo oggi.

[SI PARLA DEL VIDEOGIOCO] PIÙ CHE IL DIVERTIMENTO SI CERCA DI RICOSTRUIRE LA SENSAZIONE DI VITTORIA ALL'INTERNO DI UN MONDO APPARENTEMENTE VERO. - SERGIO DONATO

L'autore ha scritto un romanzo, non un gioco, ha scritto una storia bellissima, dotata di una componente onirica straordinaria, una storia che accompagna il giocatore in un mondo strano e lontano, ricostruito con incredibile dettaglio e profondità narrativa. Il tutto con una realizzazione tecnica spaventosa per l'epoca e una grafica che incantava gli occhi a ogni schermata, quasi veniva voglia di entrare nello schermo per esplorare meglio quei luoghi diroccati e ameni. Ecco, questo non ho più visto nei giochi di oggi. A mio avviso è questo che rende un gioco immortale: sicuramente il renderlo ricco di "segreti" può spingere a riprenderlo quando si arriva al finale, ma ciò che lo trasforma in leggenda è il trasformarlo in un'esperienza, che spinge a rigiocarlo proprio perchè è una gioia per l'immaginazione e uno stimolo per la fantasia. Proprio come quel gioco che, uscito 13 anni fa, mantiene ancora oggi un fascino irrestistibile e capace di suscitare delle emozioni sottili e profonde.
Un gioco che non ha mai avuto alcun seguito, rimanendo quindi unico nel suo genere, elevandosi a una perla ormai leggendaria nel maremagnum che si è sviluppato attorno al mercato videoludico degli ultimi 15 anni. Questa è un'altra caratteristica che rende un gioco immortale: evitiamo di fare dozzine di seguiti, se un gioco è perfetto è meglio lasciarlo tale, senza infangarne il nome con successivi capitoli che, molto spesso, si rivelano solamente delle operazioni commerciali.
Grazie dell'attenzione.
Lorenzo "TADsince1995" Di Gaetano

Accogliamo nella grande famiglia anche il figliol prodigo Lorenzo, disperso da 11 anni.
[Spumante].
Lorenzo, tra l'altro ti presenti con uno di quei titoli che io pure ricordo con estremo affetto e il cui fascino si conserva tuttora. Pensa che duran-

NON CREDO AFFATTO CHE, DI BOTTO, LA VULCANICA LETTORANZA DI TGM SIA DIVENTATA UN'AMORFA MASSA MUTA DI BAMBOCCINI GRASSI CON LE MANINE NUTELLOSE.- GIUSEPPE MOTTOLA

te la peregrinazione estiva di cui cianciavo in prosopopea mi sono imbattuto in un negozietto di vintage londinese giusto giusto arricchito dei primi titoli Delphine. Ero a un passo dall'acquisto quando ho realizzato la presenza del marchio Amiga lungo il bordo; e per quanto l'abbia desiderato in passato non posso dire di averlo vissuto, così ho dovuto mio malgrado resistere alle lusinghe del negoziante che mi stava illustrando - ohibò - l'invenzione recentissima degli emulatori. Niente titoli Delphine e via a buscare un po' di sano temporale della capitale.
Se non ricordo male, tra l'altro, Another World era uno di quei titoli in grado di dare una qualche dignità all'altoparlantino dei PC d'epoca, generando musichette che parevano appannaggio di schede audio più decenti. Ma al di là dei dettagli tecnici, era decisamente un'esperienza imperdibile e mai titolo fu più centrato.
Il problema, oggi come oggi, sta nel reperire le nuove esperienze, i nuovi viaggi nei mondi paralleli concesseci dalla massificazione del mercato; che ci siano è fuor di dubbio, non temere Lorenzo, e noi ci mettiamo del nostro per fornirvi qualche piccola traccia. Stando all'ultima in ordine di arrivo nella mia videoteca personale, Ico (meglio tardi che mai, caro Xam NdTMB).

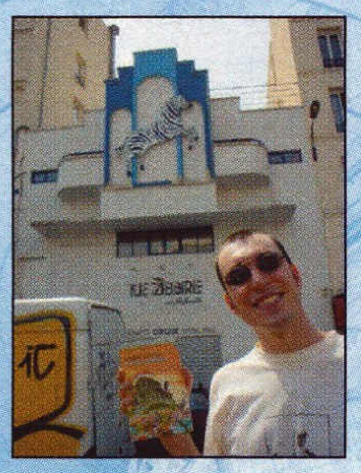
AVVERTENZE D'USO

Sebbene il clima sia rientrato nei confini della decenza, l'importanza di queste righe non viene meno. Non fosse altro che in questo periodo le giovani leve della lettoranza di TGM varcano svogliatamente le soglie scolastiche e le avvertenze d'uso in forma patinata hanno ormai preso il posto della smemoranda. Come minimo vi si chiede gratitudine solida, anche solo per avervi sollevato dall'acquisto di tutti i terribili diari che i bellimbusti di matrice televisiva provano a rifilarvi.
Mammasantissima!

ALTRO MONDO
Luogo di poesia ove si rifugiano i giocatori in cerca di sogni.

BANFACALCIO 2004-2005
Sistema escogitato dai fetenti redazionali per estorcere allo Xam la lira duramente raggranellata durante l'edizione precedente.

DANIEL PENNAC
Scrittore che per la sola colpa di aver ambientato qualche libro nel proprio quartiere parigino di Belleville, ha corso il terribile rischio di trovarsi lo xam in casa. Rischio sventato dalla collaborazione dell'omertà di strada.



ICO
Medicina dell'anima con promesse di vita eterna. Altrimenti noto come Santo Graal.

MEAZZA
Tempio del calcio e del videogioco, almeno in questi giorni. E destinato a restare al suo posto, con buona pace dei pubblicitari di una nota televisione satellitare.

PINZOLO
Locazione più dello spirito che del corpo in grado di alleviare le pene del viandante della val Rendena e nel nostro caso specifico sede del tempio del Santo Graal.

TEMPESTA DE FERO
A dispetto del titolo e delle apparenze, nuova recluta nell'ancora esigua schiera di videogiochi dotati di coscienza.

XAM
Uomo assorto nella ricerca. Anzi nella cerca. Che si tratti di una vittoria, di una solla per la delizia dei lettori, della lettera del mese o anche semplicemente dell'oggetto fisico del desiderio. Una schiavitù.

Nozione di evasione

"La finestra non mi preoccupava, ma per la griglia, benché fosse sottile, ci voleva una lima." - Casanova che racconta la sua vittoria sullo stress

Gentile Xam,
raccolgo la tua risposta al SoSia sul numero di Agosto per farne una mail. Concordo pienamente quando scrivi che se prima la voglia di finire un gioco veniva appagata dal totale "esaurimento" dello stesso, adesso lo è quando il termine è chiaro ma non evidente. La differenza sta nell'illusione di aver creato un mondo che vive delle sue regole e nel quale noi abbiamo semplicemente svolto un ruolo provvisorio. La sensazione di far parte di questa realtà alternativa è senz'altro aiutata dai gameplay dei videogiochi attuali che ricercano una tangibilità anche nel fantastico: molto più evidente in un Max Payne 2 piuttosto che nell'Arkanoid di Taitiana memoria. Se a questo aggiungiamo l'interesse sempre maggiore nel ricercare stati di apparente evasione dal tran-tran quotidiano, si riesce a capire le difficoltà che oggi incontra un platform a imporsi sul mercato. Il videogiocatore anela esperienze alternative ed è normale che cerchi gli strumenti più adatti allo scopo, siano quindi MMORPG, siano forse tornei on-line in cui le gerarchie possono cambiare rispetto al reale, siano anche single-player ben strutturati che si possono tenere in pugno "impalmando" il proprio mouse. Più che il divertimento si cerca di ricostruire la sensazione di vittoria all'interno di un mondo apparentemente vero. Del resto se gli animali giocano da cuccioli per prepararsi alla vita adulta, forse l'uomo videogioca per cercare sfide che la vita adulta non è più in grado di dargli.
Cordialità.
Sergio Donato

Sergio è sempre una fucina di spunti, il vero grillo [parlante] della TGM Mail.
Cionondimeno la storia della ricerca dell'evasione non mi convince; il concetto di alienazione e relativi correttivi non è certo cosa nuova e non possiamo permetterci di arrivare al 2004 per registrarlo. La necessità di evadere anche senza lima nella torta di carote esisteva ai tempi dell'Amiga come del C64, dell'Intellivision e via discorrendo. La differenza sta piuttosto nel fatto che allora non eravamo vecchi bacucchi e non avevamo necessità di evadere, ma giusto di passare il tempo; e per giunta i nostri fratelloni maggiori o addirittura i nostri padri si dedicavano ad altro che non a quelle cretinate per bambocci.
Puntualizzato ciò e riconosciuto che un platform non è in grado di farci "calare nella parte", non vedo perché non debba aiutarci a distendere i nervi meglio di un titolo in cui siamo invitati a seguire l'evolversi della trama con estrema attenzione.
Diciamo piuttosto può arrivare a richiedere un certo impegno e quindi è preferibile un titolo più ignorante come un FPS in cui far fuori giusto tutto quello che si muove (magari senza dover riporre prima la torcia elettrica in saccoccia... ;-P). Benvenuta ignoranza e tanti saluti allo stress.
Il MMORPG è un fenomeno un tantino diverso; non si tratta solamente di ricercare una gerarchia o ricostruire una sensazione di vittoria in un mondo credibile, si tratta anche e soprattutto di socializzare. Ma teniamo presente che in genere la curva di apprendimento iniziale non è piatta come una tavola da biliardo, anzi la complessità da affrontare per arrivare a padroneggiarne tutte le sfumature è notevole. A questo punto sarei curioso di conoscere l'età e le occupazioni di coloro che vi si cimentano oltreché le loro impressioni a riguardo: relax o qualcosa di più impegnativo del genere seconda vita? Insomma, ora mi metto anche a fare lo statistico. Li mortazzi.

Li mortazzi [per l'appunto]

"Qualsiasi cosa sia la creatività, è una parte nella soluzione di un problema" - Brian Aldiss, frequentatore della Silverposta sotto mentite spoglie

Amabile Xam,
gusto con voluttà la nostra Tigiemme come il più dolce degli spumanti dal 1998. Mi sono ubriaca-

to leggendo tutto il leggibile e divorando con particolare interesse la trimurti "editoriale - posta cartacea - posta su disco argenteo". Un anno e mezzo fa ho aggiunto la mia voce a questo coro melodioso, cominciando a inviare contributi bizzarri al buon Todeschini. Tristemente, a una mia produzione è toccato l'ingrato compito di chiudere l'ultimo angolo della Silverposta, e insieme il coperchio della bara in cui assassini ignoti l'hanno rinchiusa. E ci sta stretta, là dentro, perché deve condividere il poco spazio che c'è con il cadavere di Facce da TGM.
Mi sono chiesto: chi sono gli assassini? La risposta è semplice: noi lettori. Troppi per metterci in cella, ma troppo pochi - a quanto pare - per tenere in vita un angolo che è stato per anni testimonianza concreta del nostro essere persone, anziché lire 14.900/ euro 7.70. Per questo mi rivolgo con mani giunte all'Empireo redazionale affinché qualcuno dei Celestiali lanci "Rianimazione" sulla Silverposta e la ritiri su con il pieno dei punti ferita. Sono conscio, però, che da solo questo incanto non basta. La Silverposta è una cassapanca, come quelle che si comprano all'Ikea, la monti con perizia ma se nessuno ci mette dentro niente serve a poco. La mia prece, quindi, cambia target e punta agli amatori di TGM, quelli che la comprano non soltanto per i demo, o per il gioco in regalo.
Gente, voi avete qualcosa da dire. Tutti ce l'hanno. Che sia per iscritto, in musica o con immagini poco importa. Il "ricambio generazionale" che qualcuno adduce come scusa per giustificare il crollo della Silverposta non regge, perché si può essere creativi a ventisette anni come a quattordici. Non credo affatto che, di botto, la vulcanica lettoranza di TGM, quella che mi ha divertito per anni con poesie, racconti, parodie di film (Emando, un mito), bizzarie, canzoni, mod e tanto altro ancora sia diventata un'amorfa massa muta di bamboccini grassi con le manine nutellose. Come tanti volenterosi muratori bergamaschi, noi amatori di TGM dobbiamo rimboccarci le maniche e ricostruire la Silverposta, pietra dopo pietra, contributo dopo contributo, perché abbandonarla significa trascinare nel cestino una delle opere d'arte che rende la galleria di TGM infinitamente più bella e "umana" di quella della concorrenza.
Giuseppe Mottola

Assassini?!? Oh, via, gli assassini sono altri. Pensa alla lingua italiana e al Raffo (ur ur ur :-D).
Eddai, non fare così, ho solo cercato di infilare una battutaccia tra una prece e un epitaffio, tuttavia il fenomeno è da porre bene in evidenza. Un siffatto angolo ricco di primizie e anfore di dobloni seppellito sotto uno spesso terriccio... Che qualcuno aneli la catarsi da liberazione della sposa con frontale della bara fatta in mille pezzi e mano della salvezza che si erge maestosa tipo morti viventi? [un saluto a Kill Bill e un altro ai pubblicitari di una nota radio che hanno preso la palla al balzo].
Bah, la risposta è dura, anche se ne ho un paio di prefabbricate in saccoccia. Ipotesi uno: i bimbi sono cresciuti, hanno un ufficio da visitare quotidianamente e la sera magari preferiscono la distensione [vedi mail precedente]. Insomma, è la creatività a essere sotto di qualche metro. Ipotesi due: i bambini sono cresciuti e hanno notato che il Keiserciccio lo trovano anche online e così pure tutti gli altri amiconi. E qui torniamo alla faccenda forum vs posta cartacea. Ipotesi tre: la poesia - come il metal - è morta e sull'onda della catastrofe i bimbi di cui sopra hanno optato per tanti altri passatempi più comuni, come la l'happy hour o la briscola chiamata al bar centrale.
Dal canto mio non posso che paccarvi sulle spalle e invitare tutti i reduci a dare il proprio sapore a queste pagine. Nondimeno conviene rifletterci su, per il nostro bene [e per arginare le laGrime di Claudio].

Generale la guerra è finita

"Il videogioco è il messaggio" - Io xam, dopo la lettura di questa bella letterozza

Cartacea TGM (non ho trovato nulla di meglio e dire che mi ci sono anche impegnato), avendo or ora terminato il gioco gentilmente allegatomi (allegatoci? Allegato?) Iron Storm e soprattutto vista la ormai leggendaria penuria di e-mail e/o contenuti che lamenta TGM MAIL, ho deciso di scrivere. Ovviamente garantisco per l'e-mail, molto meno per i contenuti.
Si è sempre detto, a ragione, che il VG per elevarsi non dico a forma d'arte ma quantomeno a qualcosa che oltre i polpastrelli solletichi anche cervello, deve puntare forte più che sui poligoni, sulla trama, sull'atmosfera, proponendo se non già un messaggio, almeno provocando prurito alla materia grigia, delizioso o fastidioso, odioso o sublime, purché ci si gratti.
E io giocando a Iron Storm mi sono grattato parecchio. Non è stato tutto merito del gioco (a casa mia le zanzare girano in motorino e parlano correntemente due lingue), ma ci ha messo del suo. Lo spunto degli eserciti quotati in borsa è stato etichettato come ridicolo o poco plausibile in sede di recensione. Io l'ho trovato invece inquietante. Forse estremo, forse allegorico, ma inquietante. Attuale. E il gioco ha assecondato lo spunto in maniera perfetta, totale, come se da lì si fosse partiti. L'atmosfera cupa e opprimente della guerra, la precisa coscienza del giusto e sbagliato (quel maledetto russo folle che non vuole lasciarci in pace) che hanno tutti i soldati, di qualsiasi colore, almeno stando a sentire chi in guerra ti ci manda. E poi a poco a poco, lentamente, la disillusione, la realizzazione che la propaganda degli altri non è molto diversa alla tua, che quello che ti spara dalla torretta ha quasi la tua stessa divisa. E un finale cinico e crudo che completa il senso di VG, che aveva qualcosa da dire, giusto o sbagliato che fosse, e lo ha detto

IO GIOCANDO A IRON STORM MI SONO GRATTATO PARECCHIO - LUCA

con ogni poligono.
Ovviamente il gioco è anche divertente, altrimenti al diavolo il messaggio (se proprio volevi, potevi scriverci un libro), ma il fatto che in quasi ogni guerra (ognuno si scelga le eccezioni che più l'aggradano) il patriottismo, lo slancio sincero e la sensazione di lottare dalla parte dei "giusti", di chi muore nel fango, cecchinato dal palazzo di fronte, vada a braccetto con gli interessi politici e/o economici di chi l'ha mandato sotto il palazzo (e ovviamente di chi ha mandato il cecchino alla finestra di quel maledetto palazzo), sia espresso in maniera sincera in un VG, a me fa piacere.
Anche la citazione finale risulta quindi, non un mero orpello, il tentativo di darsi un tono, ma la perfetta chiusura del cerchio. Un gioco per certi versi pacifista, nel senso più complesso e completo del termine.
Penso sia tutto, forse anche troppo. A risentirci (riscriverci?) gloriosa, ma soprattutto cartacea, TGM.
Luca

Un gioco pacifista. Direi che per un titolo improntato sulla guerra è il massimo [e sono serio pure io]. Mai stato così serio, a dire il vero. Evito persino di crogiolarmi nella soddisfazione per il fatto che si tratti di un gioco allegato, peraltro non è mio costume farlo. Mi interessa piuttosto la tua segnalazione, mi interessa la presenza del messaggio in sé, questo ammiccare alla fantapolitica un po' a là Orwell. Nei giorni che corrono pescare un videogame che si regga in piedi e contemporaneamente ci parli di qualcosa è una bella boccata d'ossigeno; mi piacerebbe anzi che qualche curioso digiuno di vg possa arrivare a cogliere esso stesso. Dal canto mio vi invito a proporre ulteriori riflessioni di questo genere.

Insomma

Insomma DooM 3 è arrivato... bello non c'è che dire, mi stava venendo in mente di fare un upgrade della scheda video per gustarlo meglio, poi mi sono reso conto che il pci express è alle porte e non vale la pena spendere 500 euro per una sk agp... Ok, ma poi? Dovrò cambiare sk madre processore e sk video... RAM anche, beh almeno 1200 euro... Sai cosa ho fatto?
Sono andato da Mediaworld, ho acquistato un cd Live di Ben Harper (live from Mars), sono tornato a casa, ho imballato la tavola da surf... Agenzia di viaggi... Ho comprato un biglietto aereo per Bali, mi vado a fare un mese a Kuta.... In fondo si tratta solo di una scelta, porterò TGM con me... In fondo DooM 3 può aspettare!
Ciao ragazzi!
Mirko

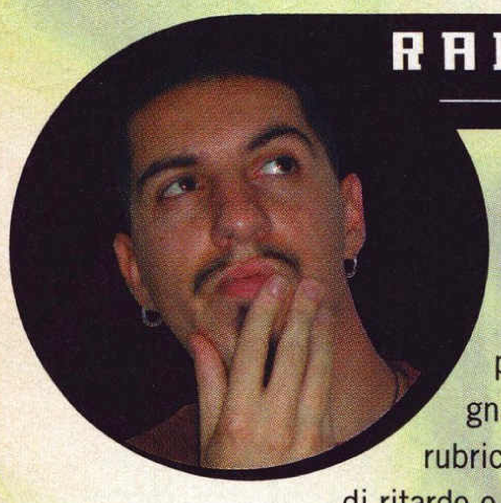
AU REVOIR

Me ne stavo quasi scordando e devo anche mozzare. Saluti&baci a tout le monde.

TGM MAIL

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it



Umpappà umpappà... sono inspiegabilmente euforico oggi, sarà perché sto per consegnare questa benedetta rubrica con soli due giorni di ritardo o perché tra un po' comincia il campionato di calcio (anzi nel momento in cui leggete è già iniziato! Oleee oleee... forza Udinese!) o perché boh. Sta di fatto che sono euforico e bon.
Come ormai molti sanno l'epilogo lo scrivo alla fine (cioè dopo aver risposto alle lettere, quindi posso affermare con assoluta certezza che c'è pochissimo spazio e che probabilmente i grafici mi segheranno una lettera. Sarà la tua? O forse la tua? . Va beh, sta di fatto che non lo saprete mai. Evviva e bon.
La barza che fa ridere solo me (segnalata da Ale89).
Un uomo parcheggia in divieto, si avvicina una vigilessa che gli dice: "Ehm... sarebbero 30 euro..." e lui: "OK, sali!"
Asdasadsa Hu
Raffo

Non mi toccare che siamo amici

Caro Raffo,
un vero uomo, quale tu indubbiamente sei (uhm, lo sfottometro ha cominciato a lampeggiare NdRaffo), vende assai cara la pelle, e ancor di più gli organi interni, ma solo quelli non indispensabili, chiaramente. Lo fa principalmente per saldare i propri debiti di gioco e visto che qui parliamo di videogiochi, mi pare che il discorso fili.
(Vediamo se hai capito il sottile umorismo)
(No NdRaffo).
Ma non parliamo di questo, il vero problema è un altro e tu dovrai risolverlo: le donne al massimo mi vedono come amico e mai nulla di più. Certo, un'amicizia vale oro (per il discorso di prima), ma cosa fare quando si vorrebbe un rapporto diverso con una ragazza? Da una parte l'amicizia non va rovinata, dall'altra si sente la mancanza della modalità "Amore Eterno", se intendi cosa voglio dire.
Orbene caro, quali sono i tuoi consigli e le tue considerazioni in proposito?
Il tuo mai abbastanza pallido
UltraWhite

Se le ragazze ti vedono come un amico vuol dire che sei brutto (a meno che non siano delle ex, ma questo è un discorso più complicato). Questo in genere è il punto da cui partire, ancora devo conoscere il fotomodello che ha amiche con cui non fa sesso. Detto questo difficilmente si riesce a uscire da una situazione del genere, le tue amiche insomma te le sei giocate sotto l'aspetto sessual/riproduttivo, quelle te le tieni così e bon. Quello che le ragazze non capiscono è che al 99% dei maschi poco importa di avere delle amiche, a meno che queste non abbiano altre amiche da far conoscere. Loro sono diverse da noi, questo lo si impara a circa quattro anni, loro hanno altri interessi, loro si divertono in altri modi e hanno altre esigenze; insomma, un'amica può andare bene se ti serve qualcuno con cui parlare, ma l'amico "classico" quello fatto per divertirsi deve essere maschio.
Tutte ste parole per dire cosa? Boh, sta di fatto che la prossima ragazza che conosci o te la fai entro una settimana o ci diventi amico e sei punto e a capo. Evviva

RTS che passione

Salute a te, Onnipotente e che tutto sa e che tutto vede Raffo, mi rivolgo alla tua infinita saggezza e intelligenza (lo sfottometro sta per esplodere NdRaffo) per porti un quesito che mi tormenta da quando il mio PC è entrato nella mia vita, ovvero da circa 7 anni (E gia la leccatina che ti ho fatto è un buon motivo per pubblicarmi...). Ma prima di porti questo enigma vorrei chiarire la cosa più importante di tutte: SONO UN RAGAZZO! (E questo è un altro buon motivo per meritarmi uno spazietto sul "Raffo Senti Qua" del prossimo numero di TGM)(su questo non si discute. NdRaffo). Ecco il dubbio che mi tormenta: perché tutto il mondo ama gli RTS mentre io non riesco proprio a farmeli piacere?!? Non so perché, ma gia il fatto che nei giochi di strategia si veda tutto dall'alto, che bisogna controllare tanta gente insieme (cosa che mi fa sentire come se soffrissi di personalità multiple) unito al fatto che se non fai quella determinata cosa o non distruggi quell'altra non puoi andare avanti, mi tengono (quando vado al centro commerciale a scegliere il prossimo gioco con cui cimentarmi) a distanza di sicurezza dagli scaffali su cui vedo giochi come Commandos o Warcraft. Inoltre da fan sfegatato del "Signore degli Anelli" non ho nemmeno degnato di uno sguardo il titolo della Vivendi "La Guerra dell'Anello", essendo anche quest'ultimo un RTS. Allora ti chiedo: sono io che sono un malato di mente o sono gli altri videogiocatori che anno dei gusti che solitamente si trovano a galleggiare nel water prima di tirare l'acqua? Mi appello alla tua incommensurabile saggezza per risolvere questo enigmatico enigma...
D&NN!S

*Tu sei malato di mente, questo lo si evince dal fatto che tu segua questa rubrica, questo però non è un buon motivo per non darti una risposta, anche perché altrimenti non dovrei rispondere a nessuno *teach.*
*In tutta franchezza nemmeno io vado matto per gli RTS, ma capisco che così come c'è gente a cui piacciono le ragazze ciccione, a molti videogiocatori piace questo genere *smile.*
*Il mio consiglio è di non badare a cosa gioca il prossimo, bada a cosa gioca colui che gli sta davanti *teach.*

La macchina del tempo non ce la fa

Asburgico Raffo, codesta è la prima volta che ti scrivo, e ahimè lo faccio in veste di portatore di sventura... (mi dispiace patatino NdRaffo)
Lessi infatti la lettera di Michele Ruggia nell'ultimo numero, che vaneggiava di paradossi e trenini. Nella tua decisa e repentina risposta, purtroppo, si nasconde un fattaccio (che però io ho scovato, e che sottopongo ai tuoi asburgici occhi incurante dello scalpore che ciò possa scatenare)(da grandi gesti derivano grandi responsabilità... non c'entra niente ma mi è venuto in mente e l'ho detto NdRaffo): infatti, nell'infame risposta tu dici e sostieni che i viaggi nel tempo non sono possibili in quanto se lo fossero verremmo sicuramente contattati da ipotetici viaggiatori, che ci ragguaglierebbero sulle loro scoperte.
INVECE, purtroppo, le cose non stanno così. Mi sono documentato, incuriosito dalla disputa, e ho scoperto che tutti gli scienziati che si sono posti il problema concordano su un solo punto: non è possibile viaggiare nel passato verso una data antecedente l'invenzione della macchina del tempo... quindi, finché non la inventiamo, non possiamo essere sicuri se sia possibile inventarla o meno!
Mi spiace aver smontato quell'aura di infallibilità che ormai ti precede in ogni dove, ma è il mio dovere di Difensore della Verità... e spero che tu capisca e mi perdoni.
Giby

Uhm... francamente non avevo mai sentito di una cosa del genere. In ogni caso quando finirò di costruire la mia macchina del tempo ti farò sapere se riesco ad andare indietro a ritroso dalla sua creazione (E' ancora in fase di sperimentazione ma vi posso anticipare che quanto appreso grazie a voi sull'energia scaturita dai gatti con la marmellata sulla schiena mi è stato di enorme utilità).

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata scelta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché la vita è come una scatola di cioccolatini: li scarti tutti e poi tiri in porta. NdRaffo)
Superlativo Raffo dal pizzetto policromico ti scrivo da quel di Udine per un importante dubbio da cui dipendono le sorti dell'umanità.
Come mai le donne cercano sempre di intrufolarsi negli spazi maschili (vedi calcio, esercito e ora videogiochi?) con la presunzione di poter fare meglio di noi, che la natura ha dotato dei giusti mezzi per fraggare a Quake

A cura di Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Backstage

GUERRA E VIDEOGAME

E se dietro il proliferare di giochi di guerra ambientati in contesti realistici ci fosse una strategia ben studiata? Il videogioco è la nuova frontiera della propaganda?

Lo spunto per una riflessione che mi ero ripromesso di affrontare da tempo è scaturito dalle pagine web di un noto quotidiano italiano. Ammetto di non averne mai sentito parlare prima, ma pare che sia in fase di realizzazione un videogame dal titolo Alfa: Antiterror, prodotto da Strategy First con la collaborazione di un ex agente speciale russo e ambientato nella devastata Cecenia. L'ennesimo titolo di guerra ispirato a fatti reali che compare nella lista delle software house e, soprattutto, un'inevitabile e partigiana lettura in prospettiva russa di uno degli eventi più drammatici del nostro già tribolato terzo millennio, reso ancor più grave dai recenti fatti dell'Ossezia. Al di là del cattivo gusto, della pessima scelta di tempo e dell'inevitabile effetto boomerang che una tale notizia potrà assumere nei confronti del già criminalizzato panorama videoludico, l'episodio può essere facilmente ricondotto a un fenomeno congiunturale e strategico quale è oggi il mercato dei giochi bellici realistici, filone incredibilmente ingigantitosi nel corso degli ultimi mesi, tanto da raggiungere numeri francamente eccessivi. E non è un caso che questo balzo esponenziale coincida con un momento particolarmente drammatico a livello internazionale, con echi di guerra che ci bombardano quotidianamente e un disperato bisogno di consenso da parte di chi ha in mano le sorti della partita.

Ricordo ancora con una certa emozione la scena dell'attacco a Stalingrado in Call of Duty, un capolavoro di immersione psicologica in una delle fasi più cruente del Secondo Conflitto Mondiale. Tra bombe che esplodevano e Stuka tedeschi in picchiata, la sensazione di essere davvero in guerra era palpabile, terribilmente vicina. Forse troppo, almeno per un media imperfetto come il nostro. Il mondo cinematografico ha affrontato l'argomento centinaia e centinaia di volte, ma rispetto al videogame la pellicola mostra un grado di maturità e complessità infinitamente superiore. Lo sbarco in Normandia spielberghiano può essere indubbiamente accostato all'assalto russo del titolo Activision, ma nel gioco non troveremo mai il filtro del regista, la visione del mondo dello sceneggiatore, il messaggio profondo. Un videogame di guerra ti schiaffa in faccia una "realtà" piatta, priva di piani di lettura sovrapposti e per questo più pericolosa e sfruttabile.

Una simile monodimensionalità del linguaggio ludico non è passata inosservata agli occhi di chi plasma l'opinione pubblica e indirizza il tiro dei mezzi d'informazione. La propaganda si è servita del cinema fin dai suoi albori, ma oggi, maggiormente cosciente dei propri mezzi, il mondo di celluloide appare meno docile al bastone dei poteri forti, anche se fisiologicamente mai del tutto immune. E poi un pubblico sufficientemente preparato e maturo riesce a individuare senza troppe difficoltà i messaggi presenti fra le righe. Se Top Gun era l'esaltazione estrema degli Stati Uniti reaganiani degli anni Ottanta, America's Army, noto FPS prodotto direttamente dall'esercito americano, può a buon diritto essere citato come la nuova frontiera della propaganda. Una propaganda più sotterranea, che si serve dell'anello debole della catena, il gioco, il mezzo apparentemente più infantile e spensierato, per trasmettere anche a un'utenza assai giovane valori e visioni tipici di una cultura dominante. Del resto la manichea partizione tra buoni e cattivi diventa nel videogame, e nel gioco in quanto semplificazione del mondo, l'elementare e manipolabile fattore fondante, ancor più cruciale oggi, in una fase storica che vede contrapposti pacificatori a oltranza e imperi del male. Ecco allora che il personalissimo punto di vista sulla guerra in Cecenia di un ex agente russo diventa l'ennesimo tentativo di legittimare un evento controverso nel modo più semplice e indolore. Con un gioco...

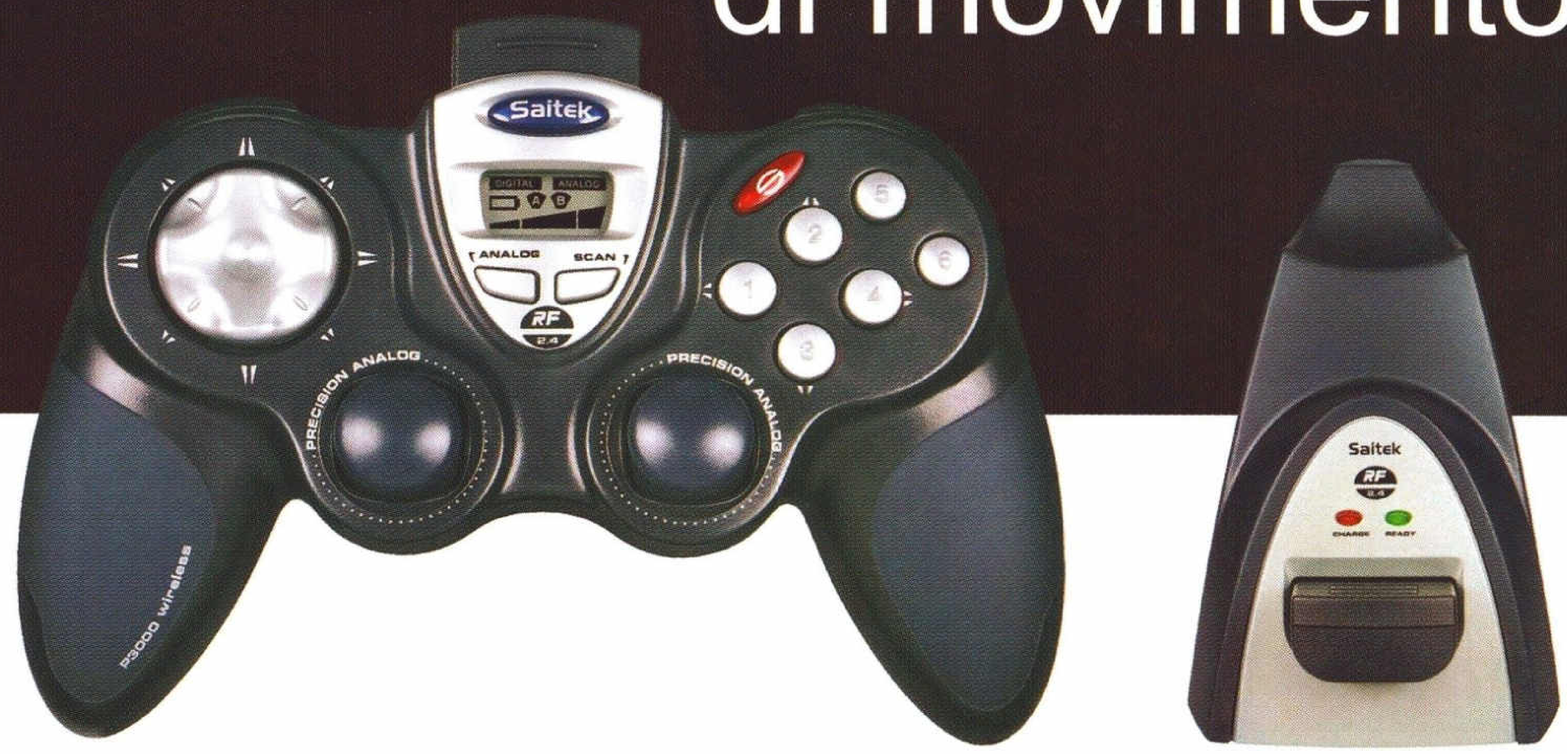
Il discorso, partito da un'emozionale antipatia per la sempre più abnorme valanga di titoli di guerra (quella reale, non quella dichiaratamente fittizia di uno Star Wars qualsiasi) ha quindi trovato sulla sua strada le possibili cause profonde del fenomeno. Dietrologia? Visione eccessivamente "complottistica"? Certo, chiunque può reagire al duecentesimo sparatutto sul Vietnam con un'alzata di spalle in nome del divertimento scacciapensieri fine a se stesso e della filosofia del "tanto è un gioco". Non c'è nulla di male in questo. Quello che non si deve accettare è l'univocità dei messaggi trasmessi dai videogame di guerra, pericolosa soprattutto per chi non ha ancora avuto modo di elaborare con sufficiente maturità una propria lettura degli avvenimenti. I buoni, generalmente bianchi, belli e vincenti, e i cattivi, sporchi e indifferentemente brutti, sono ormai da millenni categorie codificate e ben radicate nella mente dell'uomo occidentale. Se tuttavia a queste categorie appioppiamo i nomi di americani, russi, vietcong, tedeschi e ceceni il discorso cambia decisamente e si entra nel campo della propaganda pura e semplice. Dopo anni di imperante John Wayne, il cinema ha finalmente cominciato a osservare il mondo dal punto di vista dei pellerossa. Sarebbe il caso che anche gli sviluppatori e i produttori di videogame cominciassero a diffondere messaggi diversi e meno aderenti a un compiacente muro contro muro ideologico. Solo allora il videoludo, almeno per ciò che riguarda questo ampio e sovraffollato settore, inizierebbe a percorrere con profitto la lunga strada verso la maturità artistica.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!

libertà

di movimento



P3000 WIRELESS PAD E DOCKING STATION

P2500 RUMBLE PAD

P880 DUAL ANALOG PAD

P220 DIGITAL PAD

Saitek

www.saitek.com

Immagine reale del gioco

COLIN McRAE RALLY 2.0

Solo sabato 2 ottobre con Sportweek e La Gazzetta dello Sport

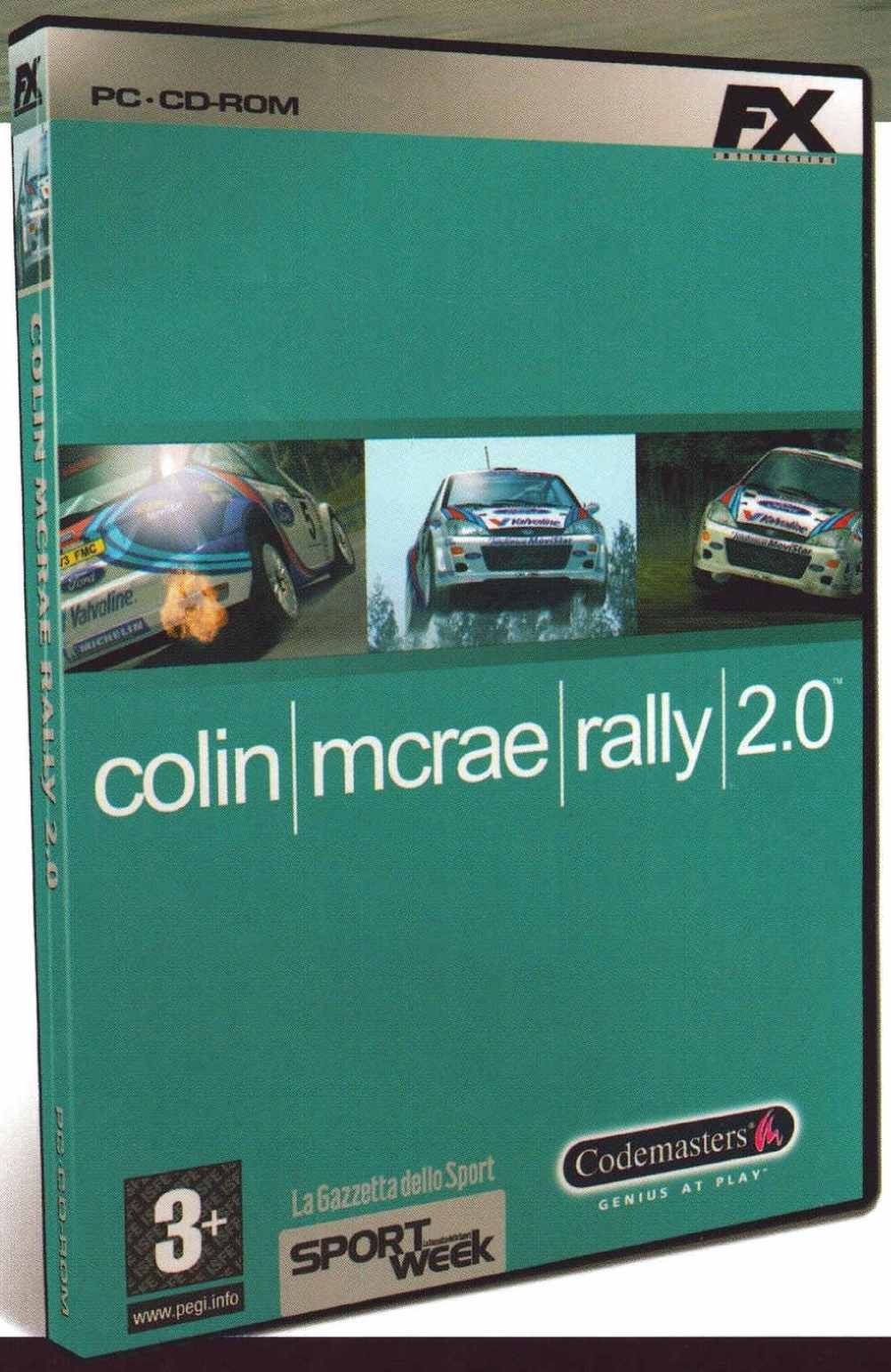
ESISTE UN SOLO GIOCO DI RALLY CONSIDERATO IN TUTTO IL MONDO COME IL MIGLIORE. GUIDALO.

Colin McRae Rally ti "cattura" fin dal primo minuto. Il divertimento è garantito Lunotti distrutti, vetri che saltano in aria, ammaccature sulla carrozzeria, scintille di pezzi staccati, esplosioni del tubo di scappamento nelle scalalte in curva... 14 auto ricreate con straordinario realismo Le curve impegnative in Corsica, la guida indiavolata lungo le piste gelate della Svezia, i dérapage sulla terra battuta in Kenia... 9 paesi, 9 modi di guidare Freni, sospensioni, sistema elettrico, differenziale, chassis... Corse contro il tempo: aggiudicati le più importanti per aumentare le tue possibilità di vittoria finale Mai tante opzioni: 8 modalità e 3 livelli di gioco, aiuto del copilota, replay televisivi, partite da 1 a 4 giocatori e gioco in rete e Internet Tutto per solo...

Gare in 9 paesi e possibilità di scelta tra 14 modelli di auto, compresa la mitica Mini Cooper.

4,95 €*

** più il prezzo del quotidiano*



© 2000 The Codemasters Software Company Limited. Colin McRae™ e il suo marchio sono proprietà di Colin McRae. Tutti i marchi, i copyright e i loghi sono proprietà dei rispettivi titolari. Tutti i diritti riservati. Questo gioco non ha la licenza FIA e non è associato alla FIA o a società a essa collegate. Promozione valida su tutto il territorio della Repubblica Italiana, Città del Vaticano e San Marino.

Completamente in italiano **Manuale di gioco** **Tutte le piste** **Adesivi in regalo**

Requisiti minimi > Windows® 98 /Me/XP | Pentium® II 233 | 32 Mb RAM | Scheda video 16 Mb

2 Ottobre	9 Ottobre	16 Ottobre	23 Ottobre	30 Ottobre	6 Novembre	13 Novembre	20 Novembre	27 Novembre	4 Dicembre
Colin McRae Rally 2.0	Imperivm Le Guerre Puniche	PC Atletica Oro	Runaway	Superbike Racing	Tzar Excalibur e il Re Artù	Football Generation	Apache vs. Havoc	Fritz 6 + Playchess Online	Hollywood Monsters

Ogni sabato un nuovo gioco in Edizione Speciale da Collezione